ATARI magazin

5 Sept./Okt. '93
3. Jahrgang
Informationen für XL/XE-Computer





TOLLE GAMES

* NEU * NEU *

PD-MAG Nr. 3
MADSTONE

Urlaubsbericht: **Besuch bei ATARI in den USA**

INFOS aus dem INTERNET

Spiele aus Polen

Lasermania/Robbo Constr.
Miecze Valdgira 1+2
Hydraulik/Snowball
Captain Gather
Darkness Hour
Robbo
Vicky

Workshops

Desktop Atari
TextPro+
WASEO Publisher



NEU: Einsteigerecke + Basic-Kurs



Spezialitäten für Ihren XL/XE

Unterhaltsam - Aufregend - Spannend

MEGA-FONT-TEXTER

Wer seine Bilder mit schönen Schriften verzieren will, dem wird die übliche 8x8-Pixelmatrix der Standardfonts bald als zu begrenzt erscheinen. Jetzt gibt es dafür den Mega-Font-Texter.

Dieses Programm arbeitet mit größeren Fonts, die sogar teilweise bessere Qualität als die Print Shop - Zeichensätze haben! Und das Tollste: Die deutschen Umlaute und das "ß" sind mit dabei!

Weiteres Plus: Man kann die Fonts auch selbst erstellen! Außerdem sind Funktionen wie Unterstreichen, Kursivstellung und Hohl (Outline) selbstverständlich.

Auf der Diskette befinden sich bereits 5 fertige Fonts, Konver-tierprogramme in Turbo-Basic und eine ausführliche, deutsche Anleitung. Wer seine Bilder eindrucksvoll beschriften will, der wird dieses Programm sehr gut gebrauchen können!

Best.-Nr. AT 182 **DM 29,80**

LOGISTIK!

Endlich einmal wieder ein technisch erstklassig programmiertes Knobelspiel, das die Köpfe zum Rauchen bringt. Eine Super-Umsetzung des AMIGA-Suchtspiels 'LOGICAL', das auf dem Atari nicht zu realisieren schien, ist nun erhältlich.

Hier einige Features: geschicktes Einsetzen von Rasterfarben, das es ermöglicht, scheinbar mehr als vier Farben in GRAPHICS 15 darzustellen; DLIs, die dafür sorgen, daß mehr als 4 PLAYER auf dem Bildschirm zu sehen sind; keine Charakter-Grafik, sondern ein Spiel in GRAPHICS 15, das viel mehr und komplexere Bewegungen zuläßt; 99 Levels, die das Spiel bestimmt nicht langweilig werden lassen!

Best.-Nr. AT 170 **DM 29,80**

Bärenstarke Programme

Benutzen Sie für Ihre Bestellung einfach die beigelegte Postkarte

Beachten Sie auch die neuen Produktinformationen

Power per Post - Postfach 1640 - 7518 Bretten

MINESWEEPER

Neues von Harald Schönfeld präsentiert Power Per Post mit dem vorliegenden Spiel. Es handelt sich hierbei um einen Brainkiller, der dieses Wort mehrals verdient, denn da muß man echt gut überlegen und aufpassen, daß der Kopf nicht zu qualmen anfängt.

Man hat ein Spielfeld, dessen Größe sich nach dem Level (1-4) richtet. Alle Felder sind herumgedreht. Man muß nun mit seinem Cursor Felder anwählen, die man dann umdreht. Erwischt man eine Bombe, so ist Spielende. Bei einem Leerfeld werden zahlreiche andere Leerfelder aufgedeckt.

Am meisten kommen aber die Zahlenfelder vor: Die Zahl signalisiert dem User, mit wieviel Bomben bei den benachbarten Feldern zu rechnen ist. Tja und so muß man eben die Levels schaffen.

Harald Schönfeld zeigt mal der Welt, was ein richtiger Brainkiller ist, der zudem sehr sehr sehr sehr motiviert.

Best.-Nr. AT 222 **DM 16,-**

The Laser Robot

Sie übernehmen die Rolle des Laser Robots und müssen in 20 Leveln Ihre Run and-Jump Fähigkeiten unter Beweis stellen.

Ziel ist es, in jedem Level die blinkenden Gegenstände einzusammeln, sich dabei aber nicht von den grünen Monstern erwischen zu lassen, die man leider mit seinem Laser nicht erledigen kann. Doch Vorsicht: Es gibt auch noch andere Feinde.

Achja, nebenher läuft ja noch das Zeitlimit ab...

Das Titelbild ist schön farbig und sehr gut animiert, dazu wird auch eine Titelmelodie gespielt. Die Grafik während des Spieles ist recht gut, die Hintergrundgrafik wechselt von Level zu Level.

Der eigene Roboter ist farbenprächtig und sehr gut animiert, was man von den schleimigen, grünen Monstern nicht behaupten kann...

Das Spiel macht eigentlich irren Spass. Fans von Run-and-Jump Games werden von diesem Spiel sicherlich begeistert sein.

Best.-Nr. AT 199 **DM 29,80**

Lieber Atari-Freund,

trotz hoher Temperatur und niedriger Motivation meinerseits, haben Sie jetzt die Ausgabe 5/93 in den Händen.

Ich möchte diesmal das Vorwort dazu verwenden, Ihnen noch einmal ins Gewissen zu reden.

Die angesprochene niedrige Motivation von mir hat zwei Gründe.

Zum Ersten, was man im Sommer vielleicht gerade noch durchgehen lassen kann, die **sehr geringe Beteiligung am ATARI magazin.**

Denken Sie immer daran, ohne Aktivitäten gibt es nur noch leere Seiten. **Also setzt Euch wieder an den Computer!**

Der zweite Grund, und der betrifft das finanzielle, ist die **geringe Anzahl der Bestellungen** über die Sommermonate.

Da kann einen schon der Frust packen, wenn man, wie im letzten Lagebericht, tolle Angebote anbietet und diese doch nicht genutzt werden.

Das Problem ist eigentlich ganz einfach !!!

Jeder denkt, daß es auf Ihn ja nicht ankommt. Sollen doch die anderen bestellen!

Da aber 95 Prozent so denken, bleibt der Briefkasten deprimierend leer.

Diese Tatsache sollte sich bald ändern, da wir sonst nicht mehr in der Lage sind, immer neue Programme einzukaufen.

Wie Sie sehen, kommt es wirklich auf **alle User** an, auch auf Sie!

Dabei ist es nicht einmal nötig, daß die einzelnen Bestellbeträge hoch sein müssen. Wichtig ist, daß nicht nur 5%, sondern 100% bestellen.

100 Prozent deshalb, da die Gefahr zum Beispiel bei 95 Prozent wieder darin besteht, daß jeder wieder denkt: Na ja, dann gehöre ich einfach zu den 5 Prozent Nichtbestellern, sollen die anderen bestellen.

Ich hoffe aber, daß wir zusammen auch diese Probleme wieder in den Griff bekommen und der Atari dann noch eine lange Zukunft hat.

Auf jeden Fall wünsche ich Ihnen viel Spaß mit der neuen Ausgabe.

Mit freundlichen Grüßen

Werner Rätz

Werner Rätz

INHALT

Anzeigenschluß für Kleinanzeigen ist der 4. Oktober.

Einsendeschluß für das Preisausschreiben ist ebenfalls der 4. Oktober.

Beachten Sie bitte die Seiten 43 und 45. Hier finden Sie tolle Angebote für den Sommer



An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel, oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

Power per Post, PF 1640
75006 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Wie schon im Vorwort erwähnt, machen auch Sie aktiv mit!!!

Die Games Guide kann nur so gut sein, wie sie von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

Games Guide

von Frederik Holst

River Raid

$6a Lives

$62 Level (Eingabe normal in Dezimal)

$60 Level (Eingabe in Hex)

Beide Leveladressen müssen auf dem gleichen Wert sein.

Rampage

$1fc2->1 = Level+1

$3b9e->ea,ea,ea unsterblich

Return of the Jedi

$89 Lives

Rainbow Walker

$3dd3 Lives

Red Max

$38ab Lives

Rubberball

$b08f Lives

Realm of Impossibility

ab $6f60 Hitpoints

"Shit"

Codewörter zum Spiel "Shit" (A.N.G. Software)

Level 10: BHURP

Level 20: ZOEFA

Level 30: HEURF

ROCKFORD

Für alle Nicht-Freezerbesitzer hier ein paar Cheats. Das Spiel auf Diskette überspielen und folgende Änderungen vornehmen (alle Zahlen Hexadezimal):

Sektor 1D: Byte 67 in 63 ändern, Sektor 22: Byte 5E in FF ändern

Nun hat man 99 Leben und 255 Sekunden Zeit pro Bild.

In Sektor 1F Byte 32 steht noch die Levelnummer, bei der bei Spielstart gestartet werden soll.

ABENTEUER IN SCHOTTLAND

Hier der Wortschatz zu diesem Grafikadventure:

Ausrüstung, Hilfe, N, S, W, O, Punkte, Spielstand, Stand, Suche, Ablegen, Absägen, Anbinden, Ausrächern, Bauen, Befestigen, Besteigen, Betreten, Festbinden, Festmachen, Knacken, Lade, Load, Losbinden, Nehmen, Öffnen, Save, Schneiden, Sichern, Speichern, Sprengen, Töten, Trinken, Werfen.

Markus Rösner

MASK OF THE SUN

Leave Plane, Get Map, Look Map, Enter Jeep, W, Get All, Leave Jeep, Go Hut, Give Food, Leave Hut, Enter Jeep, W, NW, Drop All But Pills, Leave Jeep, Look Statue, Get Head, Drop Head On Statue, Enter Jeep, Get All, NW, Leave Jeep, Go Stairs, Up, Light Match, Light Lantern, Go Door, Shoot, Search Platform, Open Door, F, Get Bowl, F, B, L, Move Sarcophagi, Get Bowl, B, L , R, Get Bowl, Hit Skeleton With Amulett, Get Bowl, Move Urn To Right Pestal, Go Door, Go Jeep, Enter Jeep, SE, S, W, W, SW, Leave Jeep, Go Pyramid, R, Search Door, F, Move Block, Open Door With Gold Key, Go Door, D, F, L, F, R, Look Pool, B, L, F, R, U, Out, F, F, L, Enter Jeep, NE, NW, F, F, Leave Jeep, Climb Pit, F. Jetzt empfiehlt es sich, das Spiel zwischenzuspeichern, da es sehr gefährlich wird und man schnell in die ewigen Datengründe eingeht. F, SW, Return (falls der Fels da ist), XOTZIL, Go Door, F, Look Altar, Place Amulett On Altar, Get Mask, Search Altar, Get Mask, Wear mask, B, Go Passage, F, Coffin, Rlllrflrflrffrlrflrflrlrlflrflrlrflrf, Wear Mask, L, Give Mask, Play Flute.

Tips & Tricks zu "Decision in the Desert"

Das "Spiel" Decision in the Desert ist eine wirlich gelungene Simulationsumsetzung der wichtigsten Schlachten des Afrikafeldzuges.

Die Grafik ist bei einer Simulation dieser Art weniger von Bedeutung und somit völlig ausreichend. Die Verarbeitungsgeschwindigkeit ist für ein solch komplexes Program als gut zu bezeichnen.

Doch nun zu den Fakten.

Wenn man die Rolle der Achsenmächte übernimmt, wird man auf der Übersichtskarte feststellen, daß man einer vielfachen Übermacht gegenübersteht.

Das grundlegende Problem besteht darin, daß der Nachschub über das Mittelmeer stark gestört wurde (durch die auf der Insel Maltą stationierten RAF Flugzeugstaffeln), während der Gegener über praktisch sicheren Materialnachschub verfügte.



Das zweite grundlegende Problem besteht bei Operationen in solch weitläufigen Gebieten darin, daß Panzer ohne Treibstoff und Munition nur wertloser Schrott in der Wüste sind. Das Vormarschtempo der israelischen Einheiten bei der Invasion im Libanon 1982 war so schnell, daß man dazu überging, die Versorgung gesichert vorausfahren zu lassen, während die Fahrzeuge und Besatzungen "unter dem fahren" zu versorgen, was jedoch bei vollkommener Luftüberlegenheit kein größeres Problem darstellte.

Der erste wichtige Zug bei Beginn der Auseinandersetzungen ist die Erringung der Luftüberlegenheit - das ist schon die "halbe Miete" zum Sieg. Der eine vorhandene Flugplatz verfügt über genügend Flugzeuge, um in zwei bis drei Angriffswellen am ersten Tag den vorhandenen gegnerischen Flugplatz samt Inventar auszuschalten.

In dieser frühen Phase der ersten drei Tage, hat die Luftwaffe eine absolute Schlüsselfunktion - siehe auch z.B. den 6 Tage Krieg von 1967! Die vorhandenen Flugzeuge später erst zum Einsatz zu bringen, als fliegende Feuerwehr im Brennpunkt der Schlacht zur Unterstützung bedrohter Einheiten, endet spätestens nach der dritten Angriffswelle in schweren Verlusten! Die vorhandenen Luftstreitkräfte sind bei gutem Wetter im Status "Angriff" bei Nacht in "defensiv" und bei schlechtem Wetter, da kein Flugbetrieb möchlich ist, auf "Reserve" zu setzen.

Die vorhandenen Panzereinheiten zunächst einmal in defensiv Modus setzen. Jede Bodeneinheit benötigt etwa 3 Tage, um sich wirkungsvoll einzugraben!! Schanzen spart Blut!! Die vorhandenen Eliteeinheiten nicht sinnlos im Kampf gegen eine vielfache Übermacht opfern, indem man andere Einheiten angreift. Bei einem Rückzug sind sie zu verwundbar und somit nur leichte Zielscheiben.

Die italienischen Panzereinheiten haben keinen sehr hohen Kampfwert, da ihr Gerät zu veraltet ist - vergleichbar mit einem 8 Bit Rechner gegen einen 16 Bit Rechner. Man kann sie jedoch gut als Köder für gegnerische Panzereinheiten oder zur Sicherung eroberter Städte und Flugplätze benutzen. In einem Panzergefecht werden sie sehr schnell aufgerieben!

Die vorhandenen Infantrieeinheiten ebenfalls unter Ausnutzung des Geländes eingraben.

Die Schlachten von Kortrjik (1417) und Sempach (1386) haben eindeutig bewiesen, daß sich eine gut vorbereitete Infantrie gegen einen überlegenen, mobilen Gegner behaupten kann, sofern das Gelände geschickt ausgenutzt wird.

Die vorhandenen Hügelketten sind als natürliche Panzerfallen geradezu ideal, da Panzer in diesem Gelände ihre Beweglichkeit nicht zum tragen bringen können - siehe Afghanistan! Die an den Minenfeldern zur Sicherung abkomandierten Einheiten, können die Sache aussitzen. Sobald die gegnerischen Einheiten vom Nachschub abgeschnitten sind, sind sie ebenfalls wertlos!

Die vorhandenen Minenfelder nicht durch langwierige Gefechte eliminieren, sondern mittels Flugzeuge einen freien Weg bomben, das geht wesentlich schneller und ist billiger!

Die Eroberung und Sicherung von Städten und befestigten Plätzen bringt bei der abschließenden Bewertung zahlreiche Punkte. Erschöpfte Einheiten sind zur Besetzung solcher Gebiete ideal. Außerdem brauchen die Männer einmal Abwechslung, Erholung sowie eine Frau. Den Game Boy gab es zu dieser Zeit noch nicht!

Sobald man genügend gegnerische Einheiten angelockt hat, kann man die Falle zuschnappen lassen. Mittels der vorhandenen Luftstreitkräfte werden die Nachschubbasen (kleine Häuschen auf der Karte) mehrfach bombardiert



- benötigt etwa 3 Wellen, danach verschwinden sie.

Von nun an kommt es nur noch darauf an, den sich zurückziehenden Gegner abzuschneiden und zu eliminieren. Auch hier hat die Luftwaffe wieder eine entscheidende Bedeutung, da sie in einem Terrain operiert,

das für die Bodeneinheiten nicht erreichbar ist. In dieser letzten Phase ist es nur noch ein einziges "Zielscheibenschießen", da dem Gegner bereits der Nachschub an Munition fehlt.

Zum Schluß meiner Ausführungen möchte ich noch zu etwas grundlegendem Stellung nehmen. Es dauert 20 Jahre bis ein neuer Soldat heranwächst. Mit den nüchternen Zahlen über Personalverluste wird nichts darüber ausgesagt, daß hinter jedem Grabkreuz ein Schicksal steht - eine Geschichte, Hoffnungen, Sehnsüchte und Wünsche. Jedes Leben ist allein schon durch die Zufälligkeit der Zeugung aus 'zig Milliarden von Möglichkeiten etwas absulut einmaliges!

Was ich mit meinen Ausführungen verständlich zu machen versuche, ist, um es mit Klausewitz auszudrücken:"Strategie fängt im Ansatz an", will heißen, was im Ansatz falsch gemacht wird zieht sich wie ein roter Faden durch die folgenden Ereignisse, die nun aufgrund einer frühen Fehleinschätzung zwar durch "ausbügeln" vielleicht in die gewünschte Richtung gehen, jedoch nur unter erheblichen Mühen und Verlusten! Anders ausgedrückt, ein Programm dessen Grundlogik von vorn herein nicht aufgeht, kann man im Nachhinein umschreiben und völlig neu gestalten.

Strategie ist also auch langfristige Planung unter Berücksichtigung aller Eventualitäten. Das Ziel einer guten Strategie ist, daß die Ereignisse langfristig und dauerhaft für den Planenden in genehme Bahnen laufen - sowohl als Angreifer wie auch als Verteidiger.

Die Ereignisse, die mit "Decision in Desert" simuliert werden, können nach dem Start nicht mehr umgeschrieben werden, sondern folgen ihren eigenen Gesetzmäßigkeiten - wie im "richtigen Leben".

Thomas Teumer

PD - Neuheiten - Übersicht

PD 229	Business & Finance	DM 7,-
PD 230	K.S.S. Paint	DM 7,-
PD 231	Comedy Dos	DM 7,-
PD 232	The Dungeon	DM 7,-
PD 233	Erste Hilfe Kursus	DM 7,-
PD 234	Home Finances	DM 7,-
PD 235	Crockford's Whimsey	DM 7,-
PD 236	Micropaint Artist	DM 7,-

Für Ihre Bestellung benutzen Sie bitte die beigelegte Bestellkarte

AUFRUF

Nur durch viele Beiträge von aktiven Lesern wird die Rubrik "Tips & Tricks" erst richtig interessant!!!

Alle Atarianer sind deshalb aufgerufen, an Ihrer Rubrik "Tips & Tricks" aktiv teilzunehmen.

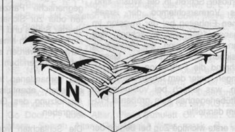
Die Einsteiger kommen in den Zeitschriften meistens zu kurz. Dies möchten wir hier ändern. Es soll eine kleine Einsteigerecke entstehen. Dafür brauchen wir Ihre Tips, Tricks, kleinere Programme und deren Dokumentation. Es liegt an Ihnen, sich an- der Gestaltung des Atari magazins zu beteiligen.

Wird Ihr Tip im ATARI magazin verwendet, erhalten Sie von uns einen Einkaufsgutschein bis zur

Höhe von DM 20,-

Kennwort
Tips & Tricks

Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten



Wir freuen uns auf Ihre Post

Tips und Tricks von Frederik Holst

Wie versprochen wird es nach dieser Folge auch für Nicht-Freezer-Besitzer möglich sein, in Ihrem Spiel nach Pokes und Cheats zu suchen. Wie schon angekündigt verwenden wir hierzu den DR. DISK XL von Christian Klimm.

Hierbei gibt es nun zwei verschiedene Arten sich der Monster zu entledigen: Zum einen sucht man nach den Playerdaten oder man macht sich Freezer-like auf die Suche nach den Lebensdaten.

Zuerst das Kompliziertere: Die Suche nach den Lebensdaten. Wie beim Freezer müssen Sie auch hier wissen, wieviele Lebenseinheiten, Energie oder ähnliches Sie nun haben. Ist dies festgestellt, gehen Sie zum Anfang des Files, oder, sofern es sich um eine Bootdisk handelt, auf Sektor eins.

Das Inhaltsverzeichnis können Sie mittels der Taste L auslisten lassen. Zum Sektor wird mit Taste R gesprungen. Hexadezimale Zahlen führen ein $ vor sich, dezimale können so eingegeben werden. Tippen Sie dann S. Wenn Sie vor die Wahl nach dem Zahlensystem gestellt werden, geben Sie Ihren Lebenswert ein und den Anfangssektor, den Sie aus der Directory ermittelt haben. Dann beginnt das Programm die Suche.

Sobald ein Wert gefunden wurde, hält es an und fragt Sie, ob sie weitersuchen oder editieren wollen. Sie beantworten diese Frage mit RETURN. Nun geben Sie D für Disassembler ein. Wenn vor Ihrem Lebenswert dann sowas wie LDA, LDX, LDY steht, stehen die Chancen gut. Ändern Sie den Wert in einen anderen und speichern den Sektor mit W ab. Nun können Sie das Spiel laden.

Wenn Sie Pech gehabt haben, gehen Sie zurück zu dem Sektor, den Sie geändert haben und ändern den Wert wieder in den alten zurück (abspeichern nicht vergessen !) und beginnen die Suche erneut, natürlich nicht mehr ganz von vorne, sondern dort, wo Sie aufgehört haben. Das Programm wird Ihnen dann nochmal den alten Wert anzeigen, diesmal überspringen Sie den Wert mit C für Continue. Machen Sie nicht den Fehler und gehen Sie gleich einen Sektor weiter, denn oft kommt ein Wert mehr als einmal in einem Sektor vor und laut Murphys Law ist genau das der Wert den man dann gesucht hat...

Neben dieser Methode gibt es noch eine viel einfachere. Wie Sie schon feststellen konnten, zeigt DR DISK XL auch die Playerdaten an. Gehen Sie also wieder an den Anfang des Files und blättern Sie mit < und > durch das File. Wenn Sie dann links ein Monster sehen, das Sie im Spiel stört, gehen Sie mit E auf Edit, füllen den Speicherbereich mit Nullen und das Monster wird Sie nicht mehr belästigen. Diese Methode sollte man aber nur bei Sicherheitskopien anwenden.

Aufpassen sollte man auch noch bei Monsterdaten, die über mehrere Sektoren gehen: Die letzten drei Byte in einem Sektor dürfen nie gelöscht werden, da Sie für DOS bestimmt sind! Bei Bootdisks kann dies schon getan werden.

Frederik Holst

Der Kurztip

Aus den Programmen StarTexter und SpeedScript kommt man normalerweise nicht heraus, ohne den Computer auszuschalten. Es gibt aber einen Trick: Wenn man die Tasten START, SELECT und OPTION gleichzeitig gedrückt hält und dann RESET betätigt, wird ein Kaltstart ausgelöst.

Maschinenprogramme, Basic und Bibo-DOS:

Beim DOS 2.x und Turbo-DOS ist es möglich, durch Öffnen der Datei und Eingabe von "X=USR(5576)" eine Maschinendatei in Basic zu laden. Auf dieselbe Weise kann man es beim Bibo-DOS nicht machen. Hier ist ein kleines Programm, bei dem man nach dem Start nur noch den Dateinamen angeben muß, und dann wird die Maschinendatei von Basic aus auch mit dem Bibo-DOS geladen:

```
0 REM SAVE "D:BIBOSTRT.BAS
10 REM BIBO-DOS-COM-STARTER
20 REM geschrieben von WASEO
30 DIM N$(15),F$(15):F$="D:"
40 ? CHR$(125);
50 ? "Dateiname (FN.EXT): ";:INPUT N$
60 F$(3)=N$:A=ADR(F$)
70 H=INT(A/256):L=A-H*256
80 FOR I=1536 TO 1542:READ A
90 POKE I,A:NEXT I
100 DATA 169,0,160,0,76,15,7
110 POKE 1537,L:POKE 1539,H:POKE 1845,1
120 X=USR(1536)
```

Thorsten Helbing

Flinke Bits Teil II

Anhand einer Routine zur Multiplikation mit der Konstanten 40, werde ich weitere Tips zur Optimierung von MC-Routinen erläutern, da man bei der Grafikprogrammierung (Zeichenroutinen, Shapes usw.) oft eine solche Routine benötigt.

Der Algorithmus: In seinem Buch 'Das Assemblerbuch' hat P.Finzel einen solchen Algorithmus vorgestellt, den ich hier nochmal erklären möchte.

Der Prozessor kennt die Verdopplung und die Addition. Die 40 muß also dementsprechend aufgeteilt werden. Das sieht dann so aus:

```
Erg=Wert*40
   =Wert*5 *8
   =Wert*(4 +1)*8
   =Wert*(2*2+1)*2*2*2
```

Um das Listing zu verstehen, sollte man das Distributivgesetz kennen:

Wert*(4+1) = Wert*4 + Wert*1

- Multiplikation mit 40
- Eingabe : Wert im Akku
- AUSGABE : Ergebnis in 'ERG/ERG+1'

```
MUL40  LDX  #0      Ergebnis löschen
       STX  ERG+1
       STA  H+1     selbstv. Code
       ASL          Wert *4
       ROL  ERG+1
       ASL
       ROL  ERG+1
       CLC
H      ADC  #0      +1*Wert
       BCC  LBL     Zwierg=5*Wert
       INC  ERG+1
LBL    ASL          Zwierg *8
       ROL  ERG+1
       ASL
       ROL  ERG+1
       ASL
       ROL  ERG+1
       STA  ERG     =Ergebnis
       RTS
```

Durch den Befehl 'STA H+1' wird der Inhalt des Akkus in den Operanden des ADC-Befehls geschrieben (selbstverändernder Code). Dadurch ist es möglich, das niederwertige Byte des Ergebnisses permanent im Akku zuhalten. Das wiederum ist sehr sinnvoll, weil der ASL-Befehl auf den Akku bezogen (Implied) nur 2 Zyklen benötigt, bei der Adressierungsart 'Zero-Page' sind es 5. Das gilt natürlich auch für LSR, ROL, ROR

Aufgabe: Hier ist eine kleine Aufgabe für Besitzer des Assemblerbuches von Peter Finzel. Vergleichen Sie die Routine 'MUL40' auf Seite 94 mit meiner und berechnen Sie von beiden, mit Hilfe der im Buch befindlichen Tabellen, die Ausführungszeit in Zyklen und den Speicherverbrauch.

Daniel Pralle (DE-PE Soft)

Maustreiber

Ich habe Ihr Programm Maustreiber in der Ausgabe 5/92 abgeschrieben und etwas erweitert. Ich habe das Programm so geändert, daß man als Rückgabe den Wert der Maustate erhält. Dabei ist 0 die linke Maustaste und 1 die rechte Maustaste. Alle sonstigen Parameter, wie z.B. Startadresse oder Farbe des Mauszeigers, wurden nicht verändert. Allerdings funktioniert die rechte Maustaste nur mit einer Amiga-Maus einwandfrei.

Theo Kraus

LISTING

```
10 REM NEUE MAUS-ROUTINE FUER
11 REM PORT B
12 REM (c) 1993 by Oliver Kraus
20 S=0:RESTORE 110
30 FOR I=30720 TO 31064:READ D:POKE I,D:S=S+D:NEXT I
40 IF S<>36469 THEN ? "DATEN-FEHLER!":STOP
100 END
110 DATA 104,201,1,240,10,104,104,141,0,6,104,104,141,1,6,104,104
120 DATA 141,192,2,169,120,141,7,212,169,3,141,29,208,160,252,162
130 DATA 120,169,7,32,92,228,169,62,141,47,2,32,57,120,160,98,162
140 DATA 228,169,7,32,92,228,96,169,1,141,30,2,173,0,211,141,47,121
150 DATA 41,16,141,43,121,173,47,121,41,32,205,43,121,240,53,173,48
160 DATA 121,240,3,32,168,120,173,47,121,41,64,141,44,121,173,47,121
170 DATA 41,128,205,44,121,240,43,173,49,121,240,3,32,210,120,173
180 DATA 30,2,208,196,234,234,76,51,121,169,0,141,48,121,141,49,121
190 DATA 96,173,47,121,41,48,141,45,121,169,1,141,48,121,76,91,120
200 DATA 173,47,121,41,192,141,46,121,169,1,141,49,121,76,117,120
210 DATA 169,0,141,48,121,173,47,121,41,48,77,45,121,201,16,240,16
220 DATA 201,32,240,1,96,173,0,6,201,159,240,3,238,0,6,96,173,0,6
230 DATA 240,3,206,0,6,96,169,0,141,49,121,173,47,121,41,192,77,46
240 DATA 121,201,64,240,16,201,128,240,1,96,173,1,6,201,191,240,3
250 DATA 238,1,6,96,173,1,6,240,3,206,1,6,96,160,0,152,153,0,124,200
260 DATA 208,250,173,0,6,24,105,49,141,0,208,172,1,6,162,0,189,34
270 DATA 121,153,33,124,200,232,224,9,208,244,76,98,228,128,192,224
280 DATA 240,192,160,160,16,16,0,0,0,0,0,0,0,173,133,2,240,21,173
290 DATA 114,2,201,228,240,3,76,57,120,169,1,133,212,169,0,133,213
300 DATA 76,127,120,169,0,133,212,169,0,133,213,76,127,120,0
```

Projektionen

Beim Bilderentwerfen entsteht häufig das Problem, einen Raum mit Perspektiven zu versehen, z.B. ein Labyrinth aus Mauern, eine Bibliothek, eine Straße. Man könnte sogar die Idee haben, den gleichen Raum aus verschiedenen Blickwinkeln zu erzeugen, als ob eine Person ihn durchläuft, und der Bildschirm zeigt, was diese Person sieht.

Ein sich solchermaßen verändernder Raum muß zur Laufzeit des Programms erzeugt werden. Dabei hilft dieser Projektionsalgorithmus.

Er bildet ein gegebenes, rechteckiges Muster auf eine schräge Fläche ab. Die Zielfläche ist symmetrisch, sodaß die Augenhöhe genau in ihrer Mitte ist. Doch läßt sich diese Symmetrie vermeiden, indem man oben oder unten Bytes setzt, die dann später gar nicht gemalt werden.

Die Formel

Für die Formel sind einige Bezeichnungen nötig. Das Muster habe die Höhe H und die Breite B. Alle Größen werden in Pixeln gemessen. Die Projektion habe die Seiten l1 und l2 und die Breite b. Der Mittelpunkt auf l1 sei (X,Y), hier fängt das Malen an. Die Formel lautet:

```
für x=0 bis b
 h=(l1-(l1-l2)*x/b)/2
 für y=0 bis h
  Proj(X+x,Y+y)=Muster(B*x/b,H/2+y*H/(2*h))
  Proj(X+x,Y-y)=Muster(B*x/b,H/2-y*H/(2*h))
 nächstes y
nächstes x
```

Die Projektion beginnt also bei (X,Y), und abwechselnd wird ein Pixel drunter und drüber gesetzt. Ist die Spalte fertig, geht es rechts weiter. Die Funktion Muster holt den richtigen Farbwert aus den Ausgangsdaten. Diese können in verschiedenen Formen vorliegen: in einem Array bei kleinen Objekten, es kann ein ganzes Bild sein oder ein Teil eines Bildes. In QUICK gibt es die CUT-Funktion.

Zeitverbrauch

Wie man sieht, müssen Gleitkommarechnungen ausgeführt werden, der Algorithmus ist langsam. Der Zeitverbrauch wird nur von der Größe der Projektion bestimmt (l1, l2 und b). Es hängt von der Kunst des Programmierers ab, ihn klein zu halten. Den (schnellen) Spezialfall l1=l2, der eine Verzerrung in Richtung beider Achsen bedeutet, sollte man gesondert behandeln. Die Wahl der Programmiersprache wird von der konkreten Aufgabe abhängen.

Um eine Zahl für das mögliche Arbeitstempo zu nennen, gebe ich an, was ich für eine schräge Fläche in GR.15 (und bei sichtbarem Bild) selbst erreicht habe: etwa 140 Pixel pro Sekunde oder 8,2 P. pro Bildschirmzyklus. Damit gelingt es lediglich, ein kleines Fenster in einer Wand in Echtzeit einigermaßen flüssig zu öffnen.

Vielleicht macht sich jemand die Mühe, die Gleit- in Festkommarechnungen zu verwandeln. In jedem Fall muß man die Rundungsfehler beachten, sie führen zu Fehlern in der Projektion.

Ein Trick

Um Tempo vorzutäuschen, wendet man einen Trick an. Das neue Bild wird per Multitasking im Hintergrund vorbereitet, während der Zuschauer durch Textausgabe oder etwas anderes abgelenkt wird. Unversehens ist das neue Bild da. Der große Vorteil des Projizierens liegt in der Möglichkeit, ein Muster mehrfach zu verwenden. Das verbraucht weniger Speicher- und Diskettenplatz; manche Sachen werden so überhaupt erst realisierbar.

Rainer Caspary

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

Hallo Programmierer,

ich möchte in dieser Ausgabe einige von Euch zur aktiven Teilnahme am Power per Post PD-MAG überreden. Bisher arbeiten nur Thorsten Helbing, Thomas Morper und natürlich ich, Sascha Röber, am PD-MAG. Das Ergebnis dieser Zusammenarbeit kann sich zwar sehen lassen und hat auch schon über 100 Leser überzeugt, doch dies alles soll erst ein Anfang sein! Natürlich gibt es für gute Beiträge, wie etwa Intros, Benji Soft Soundmonitorfiles, Testberichte und Programme aller Arten, schöne Belohnungen (z.B. Bücher, Software und PD's). Schickt Eure Beiträge an diese Adresse:

Power per Post, zu Hd. Herrn Sascha Röber, Kennwort PD-MAG, Bruch 101, 49635 Badbergen.

Werdet aktiv und sichert das Überleben des 8-Bit Ataris durch Euren Beitrag!

Sascha Röber

ST im AM

Gegen eine Aufnahme von ST-Computern im Magazin habe ich nichts. Es dürfte sich aber nichts am Umfang zum Thema XL/XE-Computern ändern, denn 10,- DM für ein Magazin, in dem mich nur noch die Hälfte interessiert, wäre mir zu teuer.

Ulrich Thiele

ST - NEIN

Diese Frage ist aus meiner Sicht eindeutig mit NEIN zu beantworten, nicht aber, weil ich eine 'nur' Dose besitze. Den ST als einen aussterbenden Computer zu bezeichnen, ist wohl aufgrund seiner Aufwärtskompatibilität zu TT und Falcon falsch. Darüber hinaus gibt es im Zeitschriftenhandel noch mindestens zwei Publikationen (TOS und ST-Magazin), die sich mit dem Atari ST beschäftigen.

Es gibt allerdings Computer, die ähnlich wie der Atari XL, ein Schattendasein fristen, z.B. der Schneider CPC oder der Apple II. Über eine Aufnahme dieser Rechner ins Atari-Magazin könnte man evtl. reden. Die Bedingung dabei sollte aber sein, daß der Atari XL/XE immer noch der Hauptbestandteil dieses Magazins bleibt.

Florian Baumann

Hallo Bit-Byter !!!

Wir, die Regionalgruppe NORD, suchen immer noch neue Mitglieder. Wir haben einen Basic-Programmierkurs unter meiner Leitung gestartet. Auch wollen wir einige DEMOS für Messen, Magazine ... schreiben. Auch ein bißchen Hardware wollen wir erstellen.

Zunächst einmal ist der Bau des US-Adapter01 geplant. Dieser Adapter ermöglicht es, die ATARI 2600 Module auch am XL/XE anzuschließen. Dazu brauchen wir natürlich jeden, der Lust hat dabei mitzuhelfen. Jeder ist willkommen.

Der Clubbeitrag beträgt nur 5,-DM im Monat. Von diesem Geld werden PD's ausgesucht und gekauft, die dann für jedes Mitglied kostenlos zur Verfügung stehen. Es wird bei jedem Clubtreffen abgestimmt, welche PD's gekauft werden.

Das Clubtreffen findet einmal im Monat an jedem ersten Samstag von 18 Uhr bis 22 Uhr statt. An den anderen Samstagen findet der Programmierkurs statt.

Es werden Erfahrungen ausgetauscht, neue Planungen besprochen, neue Programme getestet und vieles mehr. Wenn Ihr also mal ohne Anmeldung vorbeischnuppern wollt, dann kommt doch einfach mal vorbei. Das Treffen findet in der Koppeldammschule (Koppeldamm) in Elmshorn statt.

Bahnfahrer:

S-Bahn bis Elmshorn (S5) oder Eilzug, auf Gleis 1a mit der AKN (A3) bis Langenmoor (1 Station) fahren.

!!! ACHTUNG !!! Ihr müßt dem Zugführer der AKN sagen, daß Ihr in Langenmoor aussteigen wollt, sonst hält der Zug dort nicht. Von dort werdet Ihr dann so zwischen 18 und 18:30 abgeholt.

Für alle die später kommen !!! Am Bahnhof in Langenmoor ist eine Gaststätte. Die sagen Euch bestimmt auch, wie Ihr da am besten hinkommt. Oder einfach der WEGBESCHREIBUNG nach!!! Wenn Ihr aus dem Zug austeigt, Richtung Gaststätte, dann die Staße Langenmoor bis zur 1. Kreuzung gehen und auf der linken Seite ist dann auch schon der Koppeldamm. Jetzt einfach nur noch der Straße folgen und Ihr kommt genau auf die Schule zu. Da die Türen verschlossen sein müssen, haben wir feste Schließzeiten. Die nächsten Termine entnehmt Ihr aus der Spalte "NORD-TERMINE".

Also, kommt doch einfach mal vorbei. Wie heißt es doch so schön .... Kucken kostet nichts!

Bis dann, Regionalgruppe NORD c/o Kay Hallies, Gerberstraße 8, 25355 Barmstedt, Tel.:04123-4299

Kay Hallies

Die Geschichte zum ATARI !

Gern wird übersehen, daß ATARI nicht nur der erste Hersteller von Videospiel-Geräten ist, sondern mit den ATARI 400 und 800 die ersten Computer auf den Markt gebracht hat, die den Namen "Heimcomputer" im modernen Sinne verdient haben. Als im Herbst 1978 die ersten Geräte auf

Kommunikationsecke

der "Consumer . Electronics Show" präsentiert wurden, waren sie weit und breit die ersten Computer, die auf ihrer Platine verschiedene, spezialisierte Prozessoren für Ton und Grafik besaßen. Aber nicht nur die ausgefeilte Hardware für Grafik und Sound, sondern auch das sauber und übersichtlich programmierte Betriebssystem setzten Maßstäbe.

Der Rest der Geschichte ist bekannt - auch in Zukunft litt ATARI unter dem Videospiel-Image und einer verfehlten Preispolitik. Das große Geschäft machte die Konkurrenz. Und doch wurde der ATARI 800 in modifizierter Form bis Anfang des Jahres 1993 weitergebaut (ATARI 130XE) und findet noch immer zahlreiche Käufer, wenn auch jetzt bei den Einsteigern mit den ganz schmalen Geldbeuteln.

Anfang 1984 war die Lage auf dem Computermarkt totlangweilig geworden. Den Heimbereich beherrschten 8-Bit-Rechner, deren Technologie mittlerweile doch etwas verstaubt war, im geschäftlichen Bereich setzte sich der Siegeszug der MS-DOSEN (auch nicht gerade technologische Wunderwerke) fort. Einzig und allein Apple brachte mit "Lisa" und "Macintosh" Rechner auf den Markt, die wirklich neues zu bieten hatten.

Jack Tramiel

Dem großen Erfolg von Apple stand das fehlen der "offenen" Systemarchitektur im Apple II und die hohen Preise im Wege. In dieser Situation ereigneten sich fast zugleich zwei Dinge, die die Weiterentwicklung von ATARI bestimmen sollten. Nachdem nach verfehlten und verzögerten Produkteinführungen ATARI Rekordverluste hinnehmen mußte, verlor der Medienkonzern Warner, Eigentümer von ATARI, die Lust am Computergeschäft. Ein Käufer war auch in Kürze gefunden: Jack Tramiel, ehemals Gründer des Konkurrenzunternehmens Commodore, hatte sich einige Monate zuvor mit einigen Mitarbeitern von seinem ehemaligen Unternehmen getrennt, nachdem er dort seine Führungsrolle verloren hatte.

Shiraz Shivji

Shiraz Shivji, der wohl inzwischen vielen Messebesuchern als der immer freundliche, zu Fachsimpeleien aufgelegte Hardware-Entwickler bekannt ist, begann schon in dieser kurzen Zwischenphase vor der Übernahme von ATARI mit der Planung für einen Rechner auf der Basis des Motorola 68000.

Im Laufe des Jahres wurde fieberhaft an allen Teilen des Rechners gleichzeitig entwickelt. Während die Hardware noch im Entstehen begriffen war, legte man bei Digital Research schon letzte Hand an GEM - auf MS-DOS wohlgemerkt - an; inzwischen veränderete sich das probeweise übertragene CP/M 68k immer mehr und wurde schließlich durch GEMDOS ersetzt.

Die neue ATARI-Generation hatte wiederum auf einer CES Premiere - im Januar 1985 wurden der staunenden Fachwelt die ersten Prototypen präsentiert. Viele mochten damals nicht glauben, daß in so kurzer Zeit ein neues Rechnersystem aus dem Boden gestampft werden kann. Die Skeptiker wurden auf der CeBit in Hannover und dann im Juni bei der Auslieferung der ersten Geräte eines Besseren belehrt.

Der ST-Computer

Natürlich war noch ein weiter Weg zu gehen - Das Betriebssystem und das Basic war noch mit Fehlern behaftet.

Wichtig: Werden Sie aktiv !!!

Wie bereits im Vorwort erwähnt, ist Ihre aktive Teilnahme am ATARI magazin gefragt.

Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin interessant zu gestalten.

Machen Sie mit und schicken Sie uns Beiträge zu

1) Games Guide (Karten, Lösungswege)
2) Tips & Tricks
3) Kommunikationsecke (Beiträge, Grafiken)
4) Programmierwettbewerb
5) Kleinanzeigen
6) Was Ihnen sonst noch einfällt

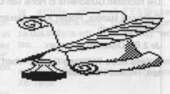
Denken Sie daran - das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Sie gäbe es gar keines.

Also ran an den Computer, wir erwarten Ihre Post!

Es grüßt

Werner Rätz

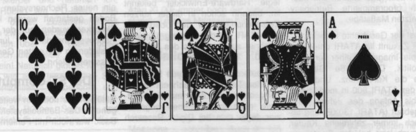
Werner Rätz



Kommunikationsecke

Diese Rubrik haben wir extra eingerichtet, damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!

Auf diesen Seiten können Sie voll zu Wort kommen.



Damit auch Sie immer das richtige Blatt haben, schreiben Sie uns!!!

Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preisausschreiben

Lösung: Die richtige Lösung lautete Steffi Graf

Die neue Preisfrage: Was kostet ein Abonnement des PD-MAG's

Einsendeschluß ist der 4. Oktober 1993

Die Gewinner des letzten Preisauschreibens:

Den Gutschein in Höhe von DM 30,- schicken wir an:

D. Paulsberg

Die nächsten Gutscheine in Höhe von DM 20,- gehen an:

Reinhardt Hantke, Robert Kern, Alexander Blacha, Steffen Schneidenbach

Je 2 PD-Disketten gehen an:

Roland Roth, Wolfgang Lampe, Albert Hackl, Udo Schnitter, Thomas Herscheid

PREISE

Zu gewinnen gibt es:

1. Preis Gutschein im Wert von DM 30,-

2.-5. Preis Gutscheine im Wert von DM 20,-

6.-10. Preis 2 PD's nach Ihrer Wahl

Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus

Kommunikationsecke - Leserecke

Aber von der Fachwelt wurde der ST als Rechner anerkannt, der durch seine bekannten Vorteile überall da, wo keine Kompatibilität zum "Industriestandard" nötig ist, die richtige Wahl ist.

Und so hat sich der ST bei vielen Anwendern auf die Spitzenposition geschoben. Seit damals sind die ST's nicht unverändert geblieben. So kam in Deutschland der 520ST+, der 260ST, der 1040ST, der 520STM und der MEGA ST auf den Markt.

Der Atari FALCON

Etwas wirklich Neues kam im letzten Jahr heraus: Der ATARI FALCON. Er besticht mit seiner hohen Grafikauflösung, seiner guten Soundbearbeitungsmöglichkeit und seiner trotz alledem hohen Arbeitsgeschwindigkeit.

Nils Rennhack '93

Informationsquelle: ATARI ST Profibuch aus dem SYBEX Verlag

Keine ATARI-MESSE ?

Bis jetzt steht scheinbar noch nicht fest, ob in diesem Jahr eine Atari-Messe stattfindet. Da die Messe bisher jedes Jahr im August war, kann man berechtigte Zweifel daran haben, daß die Firma ATARI 1993 noch eine reine Atari-Messe veranstalten wird.



Internet Online

Heute stellen wir Euch zum ersten Mal die neue Rubrik mit aktuellen News aus dem Internet vor. Dabei erfahrt Ihr Wissenwertes und Kurioses über die 8 Bitter von ATARI, aber auch über ATARI im allgemeinen. Schneller als per Internet werden Nachrichten garantiert nie verbreitet...

Die folgenden Nachrichten stammen aus den NN-Servern des Internets/ Usernets und wurden von 'ganz normalen Usern' verfasst. Natürlich befinden sich unter diesen Usern auch hin und wieder bekannte Programmierer und machmal sogar Leute von ATARI selbst.

Ein Hinweis noch dazu, wie die Texte zu lesen sind. Am Anfang jeder Nachricht steht genau die Herkunft des Textes. Oft ist es so, daß jemand in einem Text eine Frage zu einem bestimmten Thema stellt. Wenn dann jemand auf einen solchen Text antwortet (eine 'Reply' schreibt), so zitiert er die wichtigen Stellen des Originaltextes, damit jeder weiß, worum es eigentlich geht. Zitate werden mit einem ">" am Zeilenanfang gekennzeichnet. Stehen dort mehere ">" dann heißt das, daß dieser Text sich auf einen Text bezieht, der sich bereits auf einen vorherigen Text bezieht (also die Antwort auf eine Antwort ist). (Beim ersten Text ist zum Beispiel die eigentliche Frage komplett als Zitat im Text vorhanden, der selbst dann die Antwort darauf ist).

Der Header (Vorspann) einer Nachricht enthält z.B. die News-Group in der er erschienen ist, den Verfasser ('from') und das Thema ('Subject', steht dahinter 'Re' so handelt es sich um eine Antwort auf einen Text).

Ich belasse die Texte im englischen Original und hoffe, daß jeder des Englischen soweit mächtig ist, sie trotzdem zu verstehen. Wenn nicht ist das ein guter Grund die Englischkenntnisse wieder ein bißchen aufzufrischen - also ran an's Langenscheidt Englisch/Deutsch Wörterbuch.

Nach der Vorrede geht's nun endlich los.

Heute geht's um:

- DFÜ per 8 Bitter
- Spiele vom 5200 System auf den XL/XEs
- Kompatibilität zwischen den verschiedenen ATARI Systemen
- Den 900% Anstieg der ATARI Aktie in den letzen 2 Monaten
- Die unglaubliche neue Spielekonsole von ATARI



Newsgroups: comp.sys.atari.8bit

Subject: Re: Anyone have experience with XE-TERM?

From: rlcollins@miavx1.acs.muohio.edu (Ryan 'Gozar' Collins)

In article <C7snx6.FEA@usenet.ucs.indiana.edu>, jbmorris@bronze.ucs.indiana.edu (Jeff Morris) writes:

> Well, I have gotten someone to loan me his XM301 Atari modem and XE-Term

Kommunikationsecke - INTERNET

> software. I am using an Atari 800XL 64K with 1050 standard disk drive. The

> program was DOS 2.5, but I converted it to DOS 3.0. Neither way quite works,

> though. I am connecting to the Unix system fine, but file transfer isn't

> working.

> I CAN do cat> and then do 'U' on XE-Term to upload text, and then it will

> just spit it to stdin. But send and receive XModem aren't working. I'd like

> to be able to download some of the files at the archive.

> I'm using rx filename and sx filename, or sx -b filename on the files from

> the archive. I can't seem to figure out any other switches that seem

> appropriate for the command.

>

> Anyone happen to know what I'm doing wrong?

Make sure you are connecting to your Unix system at 8 bits. (I forget how to set that up in XE-Term, but I don't think it's a menu option. Check the manual.) This is the usually the biggest problem with uploading. Once you get this working, download a better term program (like Bobterm.)

> In a related question, is it possible to directly connect one of the Atari

> ports to my serial or parallel on IBM and transfer that way? I do NOT have

> an 850 interface, just this XM301 modem.

Well, here's something I just tried last night, and it worked:

1. Connect the modems to the phone lines in you house. Don't connect the Atari modem to the phone jack on the IBM modem because the IBM modem usually disconnects that jack from the phone line.

2. Make sure each computer is talking at the same speed. (300 baud if you're using a SX212)

3. Type ATO or ATD (I forget which one now.) on the IBM and set XE-term or whatever term program you're using up for auto-answer. (or dial with the Atari and hit ATA with the IBM)

4. You should get connect on both systems, and then can transfer at will. Just keep in mind that your phone line is in use, and you will be tying up the phone for as long as you are online.

I just tried this two nights ago to transfer a file from my Mac to my 8bit, and it worked just fine.

Just work with it and you should be able to get it to work.

Diskussionsthema

Wir suchen immer fesselnde Diskussionsthemen für die Kommunikationsecke. Vielleicht haben Sie ein Thema, das Sie brennend interessiert.

Schreiben Sie uns einfach, wir freuen uns über Ihre Beteiligung .

Power per Post, Postfach 1640, 75006 Bretten

Thema

Was halten Sie von unserer neuen Rubrik mit Informationen aus dem **INTERNET ?**

Kommunikationsecke

From: aa700@cleveland.Freenet.Edu (Michael Current)

Newsgroups: comp.sys.atari.8bit

Subject: Re: 5200 conversions

In a previous article, phruby@ucrengr (paul hruby) says:

> I have the following games that were converted from the ATARI 5200 for use on the

>XL/XE computers. I believe a hacker group did these. The games are:

>Centipede (more details than the computer version)

>Xevious

>Bezerk (talking version)

>Super Pac-man

>Jr. Pac-man

>Gremilns

>and a couple others I can't remember.

>

>My question is are these pirated? Atari never released some of these to

>my knowledge and never to the computers. If they are not pirated, could I

>distribute them or should I erase them?

I would say that they're pirated. If you want to play the games legitimately you should probably get the carts and a 5200 to play them on.

Newsgroups: comp.sys.atari.8bit

From: crow@coos.dartmouth.edu (Preston F. Crow)

Subject: Re: 5200 conversions

In <1v3jda$cte@usenet.INS.CWRU.Edu> aa700@cleveland.Freenet.Edu (Michael Current) writes:

>In a previous article, phruby@ucrengr (paul hruby) says:

> I have the following games that were converted from the 5200 for use on the

>XL/XE computers...

>

>My question is are these pirated?

>I would say that they're pirated. If you want to play the games

>legitimately you should probably get the carts and a 5200 to play them on.

No, you don't have to get a 5200 to be legal, but you would need to get the legal cartridges. Once you've BOUGHT (not purchased a license) the software, the company can't tell you how you can use it.

So if you have a legal copy, they can't complain if you use it in a way that they didn't intend, such as store it on disk, modify it, and play it on your 800 (or equivalent).

Of course, if the games are no longer being sold, then the moral debate is a lot more complicated... (though the legal one isn't)

From: dstuart@desire.wright.edu

Newsgroups: comp.sys.atari.8bit

Subject: Cartridge compatibility?

Please excuse my utter ignorance in atari matters, but are carts from the 5200, 7800, xe game system, 800xl, all compatible with the 130xe. If so then how do you adapt the 5200 & 7800 carts to fit the slot on the 130xe?

From: aa700@cleveland.Freenet.Edu (Michael Current)

Newsgroups: comp.sys.atari.8bit

Subject: Re: Cartridge compatibility?

In a previous article, dstuart@desire.wright.edu () says:

> please excuse my utter ignorance in atari matters, but are carts

>from the 5200, 7800, xe game system, 800xl, all compatible with the

>130xe...

5200 - yes, if you copy the contents of the cart somehow. Not something I know how to do.

7800 - no, completely different system.

XEGS, 800XL - yes, fully compatible



Leserecke - Kommunikationsecke

From: phruby@ucrengr (paul hruby)

Newsgroups: comp.sys.atari.8bit

Subject: Cartridge compatibility?

You're confused. The carts for the 800xl and XE game system are compatible with the 130XE. The 5200 and 7800 are not compatible with anything but their own system. It takes a fair amount of hardware hacking to make a 5200 game run on the 8-bit computers.

Newsgroups: comp.sys.atari.st

From: L676791@LMSC5.IS.LMSC.LOCKHEED.COM

Subject: Atari stock up, up, up

That thumping noise you're hearing is the sound of me kicking myself for not buying a s--tload of Atari stock when it was under a dollar a few weeks ago. In fact it was trading for $ 15/16 (or less) in April or May, and yesterday it closed up on the AMEX at $ 2-9/16. That's close to triple its value from just a few weeks ago. Obviously, this is not a blue chip stock, but something is going on to convince people to buy Atari. The question is - how high will it go? Has the elevator reached the top, or are we still on the bottom floor? We missed the last train. Is there another one leaving the station soon? :-)

From: mppi76@cd4680fs.rrze.uni-erlangen.de (Harald Schoenfeld)

Newsgroups: comp.sys.atari.st

Subject: Re: Atari stock up, up, up

L676791@LMSC5.IS.LMSC.LOCKHEED.COM writes:

>closed up on the AMEX at 2-9/16. That's close to triple its value from just

>a few weeks ago.

Hey, that sounds great. Something is happening! Is ATARI doing some marketing or what? Or are there some interesting insider things going on about the Falcon and the Jaguar?

From: mauritz_c@spcvxb.spc.edu

Newsgroups: comp.sys.atari.st

Subject: Re: Atari stock up, up, up

In article <1v81mbE5od@uni-erlangen.de>, mppi76@cd4680fs.rrze.uni-erlangen.de (Harald Schoenfeld) writes:

> L676791@LMSC5.IS.LMSC.LOCKHEED.COM writes:

>

>

>closed up on the AMEX at 2-9/16. That's close to triple its value from just

>a few weeks ago.

Frankly, I'm baffled. Atari's balance sheet is a shambles, they have very little capital compared to their peers and they are in debt up to their eyeballs. My guess is that it has something to do with that ridiculous comment about putting out a 64-bit game machine for $200 by Xmas. P.T. Barnum would love the Tramiels.

BTW, the stock peaked at $3 and closed today at $2 7/16 (off 1/8) on fairly heavy (for Atari) volume.



Newsgroups: comp.sys.atari.st

From: logajan@ns.network.com (John Logajan)

Subject: Re: Atari stock up, up, up

mauritz_c@spcvxb.spc.edu writes:

>mppi76@cd4680fs.rrze.uni-erlangen.de (Harald Schoenfeld) writes:

> Something is happening! Is ATARi doing some marketing or what?

>

>Frankly, I'm baffled. Atari's balance sheet is a shambles, they

>have very little capital compared to their peers and they are

>in dept up to their eyeballs.

It could be "the bigger fool" phenomena. On a slight upturn, people will buy into a stock on the assumption that there is a bigger fool than them who will buy the stock at yet a higher price. Eventually there are no more bigger fools, and then the stock price comes a tumbling down.

Newsgroups: comp.sys.atari.st

From: cyclone@netcom.com (Bill Sheppard)

Subject: Stock is skyrocketing!

Atari stock is simply skyrocketing - up over 500% in little more than a month. From a low of 1/2 it's now at 2 13/16 and has been among the most heavily traded AMEX stocks. It has almost surpassed Commodore (3 1/8), though I have no idea which company has more outstanding shares of stock.

Why didn't I take a risk and buy at 1/2? Arrgh!

From: remyh@cco.caltech.edu (Remy Adam Hathaway)

Newsgroups: comp.sys.atari.st

Subject: Re: Stock is skyrocketing!

AM - Kommunikationsecke

cyclone@netcom.com(Bill Sheppard) writes:

>Atari stock is simply skyrocketing - up over 500% in little more than a

>month. From a low of 1/2 it's now at 2 13/16 and has been among the most

>heavily traded AMEX stocks. It has almost surpassed Commodore (3 1/8), though

Currently, Atari is trading at 2 1/2, Commodore at 2 7/8

>I have no idea which company has more outstanding shares of stock.

Commodore has 33.1 million shares outstanding, Atari has 57.8 million.

>Why didn't I take a risk and buy at 1/2? Arrgh!

Because hindsight is an exact science.

From: mauritz_c@spcvxb.spc.edu

Newsgroups: comp.sys.atari.st

Subject: Re: Atari Stock after announcement...

It was hovering at 4 1/2 when I looked this afternoon. I actually, <blush> picked up 5K shares when I saw the IBM announcement come over the tape. At that time, I think it was still in the 2 1/2 - 3/4 range. :-) A pact with Big Blue was the kind of credibility boost that a company in Atari's shape needed.

There seem to have been over 1.4 million shares traded today. When was the last time THAT happened?

Cheers, Chris

From: aa399@cleveland.Freenet.Edu (Len Stys)

Newsgroups: comp.sys.atari.st

Subject: Atari hits $5.00 (looking to go higher)

Atari's stock has hit $5.00 today and it seems like it may be going higher. I guess we will have to see where it goes.

Well, at least I feel safe that if it hits ceiling is $5.00, it shouldn't go below $4 for at least a couple of months.

Len

Newsgroups: comp.sys.atari.st

From: totty@flute.cs.uiuc.edu (Brian Totty)

Subject: JAGUAR: Anyone Have Any Specs???

This might not be the right group to post this question, but all this talk about Atari stock rising because of the Jaguar video game machine has me interested...

Could some kind soul describe the (possibly rumored) hardware of the Jaguar (or point me to a FAQ list)? What exactly is "64 bits" about this machine? Is it 64 bit color? 64 bit sampled sound? It seems extremely unlikely that a commercial 64 bit processor could be afforded for a game machine (or even necessary), and equally unlikely that would would have the ability or desire to custom-design one. Can someone clarify this?

Any other scoop on the internal details?

Newsgroups: comp.sys.atari.st

From: crissman@btree.uucp (George Crissman)

Subject: Re: JAGUAR: Anyone Have Any Specs???

In article <C8Kv1s.BIM@cs.uiuc.edu> totty@flute.cs.uiuc.edu (Brian Totty) writes:

>Could some kind soul describe the (possibly rumored) hardware of the

>Jaguar (or point me to a FAQ list)?

From the Atari 1992 Annual Report (Just Issued):

- Quotation Begins -

The Company is developing a new interactive multimedia console based on proprietary custom semiconductor chips, including a 64-bit RISC processor. This multimedia console is code named "Jaguar".

The video features include 24-bit graphics with up to 16 million colors and a 3-D rendering engine which can manipulate 3-D polygon shapes in a "real" world in real time. The "Jaguar" also has real time texture mapping and can create special video effects. We anticipate the video output on "Jaguar" will be far superior to video games available today and will allow for more realistic simulations for moving vehicles such as spaceships, cars, airplanes and figures.

The entertainment software for the system will be first available on ROM cartridge.

The sound system is based on a high-speed custom Digital Signal Processor dedicated to audio. The audio is stereo 16-bit CD quality and can be processed from simultaneous sources of audio data. This allows for very realistic sounds to be used during software design as well as human voices.

The "Jaguar" will include a 32-bit expansion port which will allow for future connection into cable and telephone networks when such opportunities arise. There also will be a radio processing port for modem use and for connection to digital audio peripherals such as DAT players.

The Company is also developing a compact disc peripheral for "Jaguar". Software developed for this media can take advantage of lower media cost, capacity (up to 650 megabytes) and additional flexibility in the area of full motion video (FMV), voice and music. In the future, "Jaguar" will be able to connect a cartridge into the 32-bit expansion port which will allow

AM - Kommunikationsecke

for FMV playback at VHS quality. The compact disc peripheral is double-speed and is being designed to also play regular CD audio, CD+G (graphics) and Kodak's new Photo-CD.

The Company is developing ROM-based software for "Jaguar" concurrent with the hardware development.

- Quotation Ends -

Anmerkung des Editors: Die oben erwähnten Grafikeffekte (Projektion, Schattierung usw. werden im Jaguar nicht softwaremäßig durchgeführt, sondern von der Grafikhardware selbst!

From: dackerma@magnus.acs.ohio-state.edu (Daniel D Ackerman)

Newsgroups: comp.sys.atari.st

Subject: IBM/Atari Jaguar Press Release

ATARI AND IBM ANNOUNCE STRATEGIC MANUFACTURING

CONTRACT FOR MULTIMEDIA ENTERTAINMENT SYSTEM

June 28, 1993 - Sunnyvale, CA -- Atari Corporation announced today that it has contracted with the IBM Corporation's Charlotte, North Carolina, facility to manufacture the Atari Jaguar, Atari's new 64-bit multimedia entertainment system.

IBM's multi-year contract is valued at $500 million.

The Atari Jaguar, to be made in the United States, is an interactive multimedia entertainment system which features over 16 million colors in 24-bit true color graphics and produces shaded 3-D polygons for manipulation in "real world" in real time. A 32-bit expansion port will allow for future connection into cable and telephone networks, a digital signal processing port for modem usage and connection to digital audio peripherals. The Jaguar will also feature a double-speed compact disc peripheral.

"This system is clearly the wave of the future," said Sam Tramiel, president of Atari. "Because the Jaguar will feature such an array of visual and audio special effects, we wanted to work with a premier company that we are confident can manufacture the quality product we have developed."

The Charlotte-based IBM plant, which for 15 years has manufactured and developed products only for other IBM business, just recently began working with outside companies to meet their production needs. The Atari Jaguar project represents one of IBM's first entries into manufacturing for the mass consumer electronics market.

"This is a wonderful opportunity to work with Atari and their new system," said Herbert L. Watkins, director of Applications Solutions manufacturing at IBM Charlotte. "Everyone expect IBM to manufacture complex information technology products, and with this, we'll show that we can competitively build a sophisticated consumer product."

In addition to assembling the Jaguar, IBM will be responsible for the component sourcing, quality testing, packaging, and distribution. The Jaguar, announced on June 3, is based on an Atari designed proprietary 64-bit RISC processor that features four times the technology currently seen in the marketplace today. The sound system is based on Atari's proprietary, high-speed, Digital Signal Processor dedicated to audio which can produce CD quality sound.

The Jaguar will be available on a limited basis in the fall, focusing on the New York market. A national roll-out is expected next year and the Jaguar will retail for approximately $200.

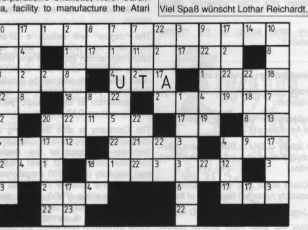
ENDE des ersten INTERNET-Teils.

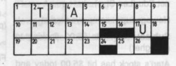
Harald Schönfeld

Zahlenrätsel

Gleiche Zahlen sind gleiche Buchstaben. Das vorgegebene Wort erleichtert den Anfang. Die Lösung finden Sie auf der Seite 47.

Viel Spaß wünscht Lothar Reichardt.







Liebe Quick-Freunde in dieser Ausgabe gibt es keine Quick-Ecke. Dies liegt unter anderem an der Urlaubszeit. Dafür gibt es an dieser Stelle einen interessanten Urlaubsbericht von Harald Schönfeld aus den USA.

Aber auch die fehlenden Anregungen, Ideen und Wünsche von Euch haben ein Ideenloch entstehen lassen.

Daher noch einmal der Aufruf:

Liebe User schickt uns Anregungen und neue Ideen, die wir in Quick umsetzen können.

Falls Sie eigene Programme oder kleine Tricks in Quick geschrieben habt, schicken sie diese bitte an uns.

Neues aus den USA

Ein Urlaubsbericht von Harald Schönfeld

Die andere Seite vom großen Teich

von Harald Schönfeld

Es ist Samstag der 7. August 14 Uhr; ich habe mich gerade aus den Federn geschwungen und schon klingelt wieder das Telefon. Natürlich ist es Werner, wieder auf der Suche nach mehr Artikeln für das ATARI Magazin und so stimme ich zu - noch vom JetLag geplagt - einen Bericht über meine USA Reise zu schreiben, die mich natürlich auch nach Sunnyvale geführt hat.

Der eigentlich Grund für die Reise war mein Physikstudium, genauer gesagt der Besuch einer Konferenz über Optik und nichtlineare Dynamik in San Diego. Nach etwa einer Woche fing dann aber der richtige Spaß an. Zusammen mit einem Kommilitonen begann die fast 5000 Meilen lange Fahrt durch den Südwesten der USA.

Natürlich braucht man dazu ein Auto - und zwar ein möglichst großes für all das Gepäck und die Geschenke die man einzukaufen hat. Glücklicherweise hatten wir das Auto von Deutschland aus gemietet, denn als wir ankamen um es auszuleihen, war die gewünschte Größe gerade nicht vorhanden - und wir bekamen kurzerhand ein größeres Modell: Einen Voyager MiniVan - vergleichbar mit einem luxuriös ausgestattetem VW Transporter.

Der erste Weg führte dann nach Tuscon - mitten in der Wüste von Arizona. Bei über 100 Grad Fahrenheit wurde einem schnell klar, weshalb es in den USA keine Autos und Häuser ohne Klimaanlage gibt. Wahrscheinlich hat jeder schon einmal diese Gegend selbst gesehen, denn Old Tuscon ist eine bekannte Westerfilm-Stadt. Viele Filme wurden dort schon abgedreht. Und die Gegend paßt ja auch herrlich dazu: Weite Landstriche - nur mit ein paar Büschen und ganzen Wäldern aus Kakteen.

Die nächste Etappe der Reise war der wohl bekannteste aller amerikanischen Nationalparks - der Grand Canyon. Auf über 2000 Meter Höhe gelegen hat sich hier der Colorado River ein 1000 Meter tiefes und kilometerbreites Flußbett in das rote Gestein gegraben. Der Anblick ist wirklich gigantisch und absolut einmalig. Nachdem wir den Canyon eine Weile am oberen Rand bewandert haben, konnten wir im IMAX Kino auf einer Riesenleinwand die entlegneren Gebiete am Fuße des Canyons kennenlernen. Wenn dann die Kamera auf einer Leinwand mit der Höhe eines dreistöckigen Hauses zu fliegen beginnt, hält man sich schon mal fester am Stuhl fest...

Weiter ging die Reise durch andere Nationalparks in Arizona und Utha. Jeder mit seinen typischen Steinformationen: Das Monument Vally, mit wenigen völlig frei stehenden riesigen roten Felswänden, dem Arches Park mit seinen zu Brücken erodierten Felsen, dem Bryce Canyon, wo tausende von Felsnadeln in den Himmel ragen (und 'wilde' A-Hörnchen vor den Kameras possieren), den Canyonlands und dem Zion Park.

Nach all der Natur kamen wir auch mal wieder in eine Stadt - oder was sich dafür ausgibt: Las Vegas. Ich empfand das ganze allerdings ziemlich verlogen und traurig. Zumindest sind tausende von Menschen, die vor einarmigen Banditen sitzen nicht mein Fall.

Am nächsten Morgen ging's deshalb gleich los in Richtung Westen zum Sequoia Nationalpark, wo die größten und ältesten Bäume der Welt stehen. Auf etwa 1500 Meter Höhe gibt es hier ein angenehmes Klima (wie im Mittelgebirge) in dem die Gigant Trees gedeihen. Der größte von ihnen - General Grant - hat einen Durchmesser von 12 Metern! Das macht ihm zum größten Lebewesen auf der Erde überhaupt!

Gleich nebenan befinden sich der Kings Canyon und der bekannte Yosemite Park, beide vergleichbar mit dem, was man in den Alpen sehen kann. Eine schöne Abwechslung zu all den roten Steinen und sonstigen Wüstengegenden.

Damit war der Naturteil unserer Reise abgeschlossen und wir machten uns auf den Weg nach San Francisco. Wie der Zufall es will, war das nächste freie Hotel unserer liebsten Hotelkettte ('Motel 6') in Sunnyvale, nur 1 Km von ATARI entfernt. Wie per Email abgemacht meldete ich mich gleich bei Eric Smith - dem Programmierer des MultiTOS - telefonisch für den nächsten Tag an, während wir an diesem Tag SF erkundeten. Der erste Weg führte uns natürlich zur Golden Gate Bridge die wunderbar gelegen über die Bucht führt. Wie auf den besten Postkarten zeigt sie sich zunächst bei Sonnenschein und wenig später mysteriös von Nebel verhüllt. Unser weiterer Weg führt uns auf die zwei Hügel, die Twin Peaks, von denen man einen tollen Ausblick auf SF hätte - wenn der

Urlaubsbericht

Nebel nicht wäre. Weitere Attraktionen sind die Innenstadt mit Chinatown und der Hafenbereich. SF ist eine 'echte' Stadt mit einem gewachsenen Zetrum und viel Flair.

Und dann war es soweit, der Besuch bei ATARI Sunnyvale beginnt. Am Eingang werden wir von einer freundlichen Dame begüßt und kurz darauf erscheint Eric, frisch verheiratet, der uns zunächst in sein Büro führt. Sein Zimmer ist vollgestopft mit mehr oder weniger zerlegten Computern (TT, Falcons, PCs) und allerlei Zusatzhardware wie Wechselplatten, Streamern und Stereoanlagen (für den Falcon). Das große StarTrek (Raumschiff Enterprise) Plakat an der Wand zeigt, daß er ein Trekkie ist wie ich. Zunächst zeigt uns Eric die neusten Verbesserungen des MultiTOS und erzählt was es noch alles zu tun gibt, bevor er wirklich ganz zufrieden ist. Dann bin ich an der Reihe und kann ihm die neusten Programme aus der Raindorfer Software-Schmiede (von A. Binner und mir zeigen). Besonders freut sich Eric über MARC, ein Packer-Desktop, weil es das erste Programm für die großen ATARIs ist, das nur mit MultiTOS zusammen läuft.

Schließlich führt uns Eric ein wenig im Gebäude herum. Allerdings ist er sehr bedacht daß wir nicht zuviel sehen, denn alles was mit dem neuen Jaguar zu tun hat ist ja streng geheim. Schließlich landen wir im Zimmer von Bill Rehbock, dem Chef der Softwareentwicklung der allerdings gerade in einer Besprechung ist, aber auf seinem Falcon finden sich eine Reihe neuer Programme die die Fähigkeiten des Falcon so richtig schön ausreizen (u.a. die ersten Spiele von ATARI für den Falcon). Weiter führt die Tour in den Vorführraum, wo ein Falcon mit allem drum und dran (Verstärker, Boxen, Keyboard, mehreren Monitoren, extended Joysticks) aufgebaut ist und ein neues Demoprogramm abläuft, das den Falcon und die neue Software von ATARI (Works) erklärt. Nicht nur grafisch - sondern mit Musik und Sprache in digitaler Qualität, die in Echtzeit von der Platte geladen werden. Schließlich treffen wir noch zwei andere Programmierer (darunter auch einen Deutschen), die uns Ihre Projekte zeigen.

Nach ca. zweieinhalb Stunden verabschieden wir uns dann von Eric und machen uns auf den Weg nach Los Angeles.

Los Angeles ist eine Riesenstadt, die sich über ca. 50x50 Quadratmeilen mit all den Vororten ausdehnt. Die Highlights sind natürlich Hollywood mit dem Hollywood und Sunset Boulevard - hier kann man sich mit allem eindecken was mit Filmen zu tun hat, Beverly Hills - die Villensiedlung der Filmstars, Century City - die Edel Finanz- und Einkaufsgegend und natürlich die Vergnügungsparks.

Zuerst besuchten wir die Universal Studios wo wir zunächst eine einstündige Fahrt durch Studios, Kulissen und getürkte 'Unfälle' machten. Dann kam der Höhepunkt mit 'Back to the Future - the ride'. Hier erlebt man am eigenen Leib Doc Brown's Zeitreisen in einer Art 'Flug'-Simulator mit. Man wird dabei ziemlich durchgeschüttelt, was zusammen mit der Riesenleinwand und dem Sound ein unglaubliches Erlebnis ist. Die anderen Attraktionen wie die Stunt- und Musik-Shows sind anscheinend nicht etwas für jeden Geschmack und als StarTrek Fan war ich von der ziemlich schwachsinnigen StarTrek Show 'StarTrek Adventure' schon etwas enttäuscht.

Am letzten Tag ging's dann nach Disneyland - was wohl der Höhepunkt der gesamten Reise wurde. Disneyland bietet nicht nur unendlich viel für Kinder, sondern auch Erwachsene können sich darin herrlich vergnügen und kommen aus dem Staunen manchmal nicht heraus. Ein Tag war dafür jedenfalls nicht ausreichend. Begonnen haben wir mit den Star-Tours - hier kann man in einem Simulator die entscheidenden Szenen aus 'Star Wars - Krieg der Sterne' miterleben. Man kommt zunächst in einen Raumhafen wo man von perfekt animierten Robotern (R2D2, C3PO und anderen) begrüßt wird, die sich dort an der Raumfähre zu schaffen machen. Durch 2 weitere Räume kommt man dann zum eigentlichen Abflugterminal, wo man die Fähren besteigt. Und dann geht eine lustige Reise im 'Raumflug'-Simulator los, wo man manchmal ganz schön in den Gurten hängt. Danach gibt es noch beliebig viel anderes zu machen: Den farbigen 3D Film Captain Eo von George Lucas mit Micheal Jackson, das 360 Grad Rundumkino, den Space Mountain - eine Achterbahn im Dunkeln: das macht einen fertig!, den Splash Mountain - die legendäre Wasserrutschen-Achterbahn, das Matterhorn, Haunted Mansion - eine Geisterbahn mit Effekten, die selbst einen Optiker verblüffen können, und vieles mehr. Der krönende Abschluß ist dann um 11 Uhr Abends das 'Fantasmic' Spektakel. Mickey als Zauberlehrling entfesselt dabei die Gewalten und mit einer Symphonie aus Wasser, Licht, Laser, Feuerwerk und Puppen werden die Bilder aus dem Film 'Fantasia' zu echtem Leben erweckt. Das darf man sich nicht entgehen lassen!

Tja, und damit endet dann mein Bericht von der USA Reise die zwar stressig war aber ungemein interessant. Eins bleibt noch zu sagen: sollte jemals wieder jemand über die Preise und die Qualität der Telecomm schimpfen, dann soll er mal versuchen von einem Stadtteil Los Angeles in den anderen (oder gar ins Ausland nach Deutschland) zu telefonieren... Dann wird ihm klar, daß 'Postzulassung' und 'Standard' keine leeren Phrasen sondern ein Segen sind!

P.S.: Wer ein gutes Steak essen will sollte das lieber in Deutschland machen...

Harald Schönfeld

TextPRO+ Teil VII

Die Besprechung der Makros wird in dieser Folge fortgesetzt. Zudem wird eine trickreiche Anwendung von GraphPRO 1.1 gezeigt.

Makros II

Spezielle Makrokommandos

Zur Makroprogrammierung gibt es, neben den üblichen Tastenkommandos, spezielle Makrokommandos. Diese werden zusammen mit <ESC><SELECT>+<CTRL> eingegeben:

*** A: bewegt den Cursor eine Position nach links**

Dieses Kommando ist notwendig, da der Makrointerpreter den Pfeil nach links als Return-Zeichen interpretiert.

Beispiel siehe Bild 1.

*** E: löscht einen File**

Dieses Kommando entspricht der DOS-Funktion "D".

Vorsicht, als Geräfenamen wird immer "D:" benutzt! Wenn man einen File von einem anderen Laufwerk löschen will, muß man das "D:" durch den entsprechenden anderen Gerätenamen ersetzen siehe die 2. Form!

Form:

E<FILENAME.EXT><RETURN>

2. Form:

E<ESC><BACKSPACE><Laufwerknummer><:><FILENAME.EXT><RETURN>

Beispiel siehe Bild 2.

*** G: ruft ein anderes Makro auf**

Es springt zum aufgerufenen Makro und führt es aus. Nach der Ausführung springt es zum aufrufenden Makro zurück. Dieses Kommando entspricht dem GOSUB-Befehl in BASIC.

Form: G<Makro-Taste>

Beispiel siehe Bild 3.

*** I: Input-Modus**

Wenn der Makrointerpreter auf dieses Kommando stößt, wird die Ausführung des Makros unterbrochen. An der aktuellen Cursorposition kann ganz normal Text eingegeben werden. Als Korrekturtaste funktioniert nur die DELETE-BACKSPACE-Taste. Weiterhin funktionieren noch die Funktionen

"Wortanzahl" (<CTRL>+</>),

Print-Position (<CTRL>+<W>)

und

"freier Speicher" (<CTRL>+<U>).

Die Eingabe wird durch ein <RETURN> beendet.

Als besonderes Zeichen wird der Doppelpunkt interpretiert. Die Texteingabe kann durch Doppelpunkte begrenzt werden.

Der Interpreter erkennt Doppelpunkte als Eingabebegrenzungszeichen, über diese hinaus kann kein Text eingegeben werden.

Damit läßt sich eine strukturierte Eingabe sehr leicht gestalten. Bei Eingaben mittels Begrenzer ist unbedingt auf folgendes Problem zu achten:

Der Doppelpunkt und alle Leerzeichen zwischen Eingabeende und Doppelpunkt werden nicht gelöscht. Der Cursor befindet sich nach der Eingabe nicht auf dem Doppelpunkt, sondern hinter dem letzten eingegebenen Zeichen.

Je nach Modus (Replace oder Insert) ist deshalb Vorsicht geboten. Die Ziffern und die Delete-Back-Space-Zeichen (ss) im Beispiel dienen zum Löschen von eventuell nach der Eingabe "übriggebliebenen" Leerzeichen und dem nicht überschriebenen Doppelpunkt.

Das Beispiel funktioniert nur korrekt im Replace-Modus. Probieren Sie es einmal im Insert-Modus aus! Wenn der Makrointerpreter nach dem "I"-Kommando zum Editor zurückkehren soll, wird es nicht ausgeführt, weil man sich danach sowieso im Eingabemodus befindet.

Beispiel siehe Bild 4.

- Kommandozeilen Input-Modus:

Neben der Möglichkeit Text direkt in das Schriftstück einzugeben, kann man auch Einträge in der Kommandozeile vornehmen. Zu beachten ist nur, daß das Drücken von RETURN nur den Input-Modus beendet und nicht die Eingabe in der Kommandozeile. Dafür muß vom Makro ein Return-Zeichen gesendet werden. Der Doppelpunkt wird in diesem speziellen Eingabemodus nicht als Begrenzer interpretiert.

Beispiel siehe Bild 5.

*** K: wartet auf einen Tastendruck**

Die Ausführung des Makros wird gestoppt und auf einen Tastendruck hin fortgesetzt. Der Tastendruck wird nicht zum Editor gesendet!

Beispiel siehe Bild 6.

*** M: gibt eine Nachricht in der Kommandozeile aus**

Die folgenden 1-38 Zeichen werden als Nachricht angesehen, wobei das Returnzeichen als Begrenzer dient. Die Nachricht wird solange angezeigt, bis sie von einer neuen überschrieben wird.

Form:

M<1-38 Zeichen><RETURN>

Beispiel siehe Bild 7.

*** P: zum Aufrufen eines Makros in einer anderen Datei**

Dieses Kommando ermöglicht die Makroprogrammierung über mehrere Dateien. Nach der Ausführung des aufgerufenen Makros springt der Interpreter nicht zum aufrufenden Makro zurück (ähnlich "GOTO" in BASIC).

Wichtig ist. daß nach diesem Kommando ein Makroload-Kommando (<CTRL>+<V>) folgt, mit dem die Datei geladen wird, in dem das aufzu-

Bild 1

```
D:TP71.SCR
tDies ist ein Beispiel!
```

Bild 2

```
D:TP72.SCR
tTEST.TXT
File erstellt!
TEST.TXT
File gelöscht!
```

Bild 3

```
D:TP73.SCR
aGeben Sie bitte den Nachnamen ein!
bSehr geehrter Herr a,

der derzeitige ...
```

Bild 4

```
D:TP74.SCR
tGeben Sie bitte Ihre Adresse ein
Name:               :AAAAAAAAAAAAA
Straße:             :AAAAAA
Ort:                           :AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
12345678901234567ßßßßßßßßßßßßßßßßß
```

Bild 5

```
D:TP75.SCR
dPRESS ANY KEY: Enter directory mask
,D
```

Bild 6

```
D:TP76.SCR
t<Press any key>
```

Bild 7

```
D1:TP77.SCR
tGeben Sie bitte Ihre Adresse ein
Name:               :AAAAAAAAAAAAA
Straße:             :AAAAAA
Ort:                           :AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
12345678901234567ßßßßßßßßßßßßßßßßß
```

rufende Makro steht. Diese neu geladene Datei ist anschließend die aktuelle Makrodatei.

Form:

P<Makro-Taste> <CTRL>+<V><FILENAME.EXT> <RETURN>

Beispiel siehe Bild 8.

*** Q: kopiert Files**

Beachten Sie bitte, daß der Quell-Filename ohne und der Ziel-Filename mit dem Gerätename eingegeben wird.

Form:

Q<QUELLE.EXT>, <Dn:ZIEL.EXT><RETURN>

Beispiel siehe Bild 9.

*** R: File umbenennen**

Dieses Kommando entspricht der DOS-Funktion E. Zu beachten ist, daß wieder "D:" als Gerätename vermutet wird. Wenn Sie auf einem anderen Laufwerk einen File umbenennen wollen, benutzen Sie die 2. Form. Der neue Name hat immer den gleichen Laufwerksnamen wie der alte.

Form:

R<ALT.EXT>,<NEU.EXT><RETURN>

2. Form:

R<ESC><BACKSPACE> <Laufwerknummer> <:> <ALT.EXT>, <NEU.EXT><RETURN>

Beispiel siehe Bild 10.

*** Y: gibt eine Meldung aus**

Das Kommando funktioniert wie das M-Kommando, außer daß der Text nur bis zum nächsten Tastendruck angezeigt wird. Es wird normalerweise mit dem K-Kommando kombiniert.

Form:

Y<1-38 Zeichen><RETURN>

Beispiel siehe Bild 11.

GraphPRO 1.1

GP 1.1 bietet gegenüber Version 1.0 nicht nur den Vorteil, daß man es zusammen mit ViewPRO anwenden kann. In den Text werden für jede Grafik 15 Leerzeilen im Editor eingegeben. Beim Ausdruck mit GP 1.1 werden diese "übersprungen". ViewPRO zeigt diese aber an! Wenn man diese Leerzeilen mit Zeichen füllt, werden sie beim Ausdruck nicht mitgedruckt, aber mit ViewPRO sind sie sichtbar.

Eine Anwendung will ich Ihnen heute zeigen, nämlich das Ausgeben der Zeichenkette "GR." an der Stelle, an der beim Ausdruck die Grafik stehen wird.

Zum Ausprobieren tippen Sie den Screenshot ein. Danach gehen Sie mit dem Cursor in die 2. Bildschirmzeile und drücken:

<CTRL>+<G>, <Leerzeichen>, <RETURN>, <Leerzeichen>, <Leerzeichen>, <RETURN>, <CTRL>+<H>, <CTRL>+<=>, <CTRL>+<G>, <G>, <RETURN>, <G>, <G>, <RETURN>, <CTRL>+<H>, <CTRL>+<=>, <CTRL>+<G>, <R>, <RETURN>, <R>, <R>, <RETURN>, <CTRL>+<H>, <CTRL>+<=>, <CTRL>+<G>, <.>, <RETURN>, <.>, <.> und <RETURN>

Diese Tastenkombinationen bewirken die Verdopplung jedes Zeichens, damit sieht die Anzeige mit ViewPRO besser aus. **Beispiel siehe Bild 12.**

Leserfrage

Manfred Petersen aus Berlin fragt, ob es Unterschiede zwischen TextPRO v1.1 und TextPRO+ v4.54 bezüglich der Erklärungen im Workshop gäbe. Ich kann ihm und allen Lesern, die noch alte TextPRO-Versionen haben, nur empfehlen, sich möglichst schnell die neueste Version zu besorgen, da TP+ viel leistungsfähiger ist. Nur ein Teil der Erläuterungen treffen auf TextPRO v1.1 zu.

Bild 8

```
D:TP78.SCR
t⊟aVZZTOP.MAC↵
```

Bild 9

```
D:TP79.SCR
t⊟'TEST.TXT,D8:TEST.TXT↵
```

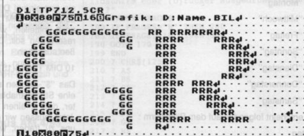
Bild 10

```
D1:TP710.TXT
t⊟'TEST.TXT,PROT.TXT↵
```

Bild 11

```
D1:TP711.SCR
t⊟'Geben Sie bitte Ihre Adresse ein↵
Name:
Straße:
Ort:
12345678901234567
```

Bild 12



WORKSHOP ATARI-BASIC

Programmieren leichtgemacht Teil 1

Willkommen im Workshop ATARI-BASIC - Programmieren leicht gemacht Teil 1. Ich hoffe, Ihr könnt etwas Neues daraus lernen. Ich werde hier im Laufe der Zeit jeden Befehl versuchen anzusprechen.

Allerdings gibt es auch für mich noch neues, deshalb würde ich mich bei denen bedanken, die auch ein paar Tricks oder Kniffe zu den Befehlen, die im jeweiligem Teil besprochen wurden, beisteuern. So, nun aber genug der langen Vorrede und ab zum lernen.

Der "PRINT"-Befehl

Der "PRINT"-Befehl ist so ziemlich der wichtigste Befehl in Basic. Mit "PRINT" kann man einen Text auf den Bildschirm oder Drucker schreiben. Den "PRINT"-Befehl kann man auch abkürzen mit "PR." oder mit einem "?". Geben Sie einfach einmal folgendes ein (Listing 1):

10 ? "Dieser Text erscheint auf dem Bildschirm !"

Auf dem Bildschirm erscheint nun :

Dieser Text erscheint auf dem Bildschirm !

Auch brauchen Sie nicht jede Zeile geordnet einzugeben, denn der Computer ordnet sich die Zeilennummer selber der Reihenfolge nach. Geben Sie doch folgendes ein (Listing 2):

10 ? "Montag"

30 ? "Mittwoch"

50 ? "Freitag"

70 ? "Sonntag"

20 ? "Dienstag"

40 ? "Donnerstag"

60 ? "Samstag"

Nun erscheint folgendes auf dem Bildschirm :

Montag

Dienstag

Mittwoch

Donnerstag

Freitag

Samstag

Sonntag

Wollen wir den "PRINT"-Befehl dazu nutzen den Drucker anzusteuern, müssen wir dem Computer sagen, daß er den Text an den Drucker weitergeben soll. Das machen wir mit dem Befehl "LPRINT" oder "LPR.". Geben Sie das folgende Listing ein :

10 LPR. "Dieser Text wird auf dem Drucker ausgedruckt !"

Nun druckt Ihr Drucker (geht auch beim ATARI 1027. Sollte etwas auf dem ATARI 1027 Drucker nicht laufen, werde ich darauf hinweisen) diesen Text auf Papier aus.

Geben Sie nun Listing 2 ein, allerdings machen Sie bitte aus dem "?" ein "LPR." oder "LPRINT".

Soviel nun zum "PRINT"-Befehl.

Der "INPUT"-Befehl

Widmen wir uns nun dem "INPUT"-Befehl... oder besser gesagt, den Variablen. Es gibt zwei verschiedene Arten von Variablen, nämlich die String- und die Numerischen-Variablen. Der Unterschied ist denkbar einfach. Bei String-Variablen können wir Buchstaben und Zahlen verwenden, während man bei Numerischen-Variablen nur Zahlen nutzen kann.

Hier hat der Atari XL/XE einen entscheidenen Vorteil gegenüber dem PC und dem GW-BASIC oder Q-BASIC. Bei Basicversionen für den PC kann eine String-Variable über nur höchstens einen Buchstaben gehen, während bei XL/XE Modellen von Atari beliebig viele Buchstaben, Zahlen oder beides gemischt werden kann. Man könnte eine Variable auch "ATARI800XL" nennen.

Wenn man eine Stringvariable benutzen will, muß man sie erst einmal DIMensionieren. Dieses machen wir mit dem Befehl "DIM". Allerdings müssen wir dem Computer noch mitteilen, wieviel Platz er uns für die Zeichen reservieren soll. Der Befehl könnte dann folgendermaßen aussehen:

10 DIM TEST$(15)

Das "$"-Zeichen sagt dem Computer, daß es sich um eine Stringvariable handelt. Die "15" sagt dem Computer, daß er einen Platz für 15 Zeichen reservieren soll. Jetzt müssen wir den Computer nur noch dazu bringen uns zu fragen, wie groß der Wert sein soll, der der Variable zugeordnet wird. Das machen wir mit dem Befehl "INPUT".

Wenn wir also Variable verwenden möchten, denen auch Buchstaben zugeordnet werden sollen, könnte das folgendermaßen aussehen:

10 DIM TEST$(15)

20 INPUT TEST$

Auf dem Bildschirm steht nun folgendes:

?

Nun geben wir einfach "ATARI800XL" ein und drücken

RETURN. Auf dem Bildschirm erscheint nun ein:

READY

Geben Sie nun folgendes ein:

? TEST

Nun müßte folgendes auf dem Bildschirm stehen:

ATARI800XL

ODER !!! Wollen Sie einfach nur Zahlen eingeben. Dann könnte es folgendermaßen aussehen:

10 INPUT TEST:REM !!!ACHTUNG , KEIN $

Geben Sie nun folgendes ein:

12345.86

und danach einfach wie oben:

? TEST

Sie werden nun folgendes auf dem Bildschim sehen:

12345.86

Mit diesen paar Befehlen kann man schon einen kleinen Editor schreiben. Tippen Sie doch einfach mal Listing 3 ab.

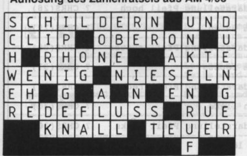
Sie haben bei diesem Editor 40 Zeichen pro Zeile. Jede Zeile muß mit einem RETURN abgeschlossen werden. Nach einem RETURN ist die Eingabe unwiederuflich. Sie kann nur noch durch neues Starten des Programms gelöscht werden.

Der Editor ist natürlich noch ausbaufähig. Dazu sind allerdings noch ein paar andere Befehle notwendig, die wir allerdings erst im 2. Teil dieses Workshops erläutern.

Mit anderen Worten, wir werden den Editor in der nächsten Ausgabe weiter ausbauen. So, nun wünsche ich Euch noch viel Spaß mit diesem ATARI-magazin und mit diesem Editor.

UNI-soft / Kay Hallies

Auflösung des Zahlenrätsels aus AM 4/93



Editor in Basic

```
10 REM ********************************
20 REM *** einfacher EDITOR in BASIC ***
30 REM ********************************
40 REM ****    von Kay Hallies     ****
45 REM ****    Gerberstraße 08     ****
50 REM ****    25355 Barmstedt     ****
55 REM ****   Tel.:04123 - 4299    ****
60 REM ********************************
65 REM ****   SPEZIELL FUER DAS    ****
70 REM ****    ATARI - magazin     ****
75 REM ********************************
100 ? CHR$(125):REM Bildschirm loeschen
110 SETCOLOR 2,0,0:REM Screen schwarz
einfaerben
120 POSITION 0,0:? "Minieditor (c)'93 by
ATARI-magazin
125 POSITION 0,1:? "           (p)'93 by
Kay Hallies
130 POSITION 0,2:? "-------------------
-------------------"
135 CLR :Lösche alle vorherigen Variable
n
140 DIM A$(40),B$(40),C$(40),D$(40),E$(4
0),F$(40),G$(40),H$(40),I$(40),FRAGE$(10
),FRAGE2$(10)
150 INPUT A$
151 INPUT B$
152 INPUT C$
153 INPUT D$
154 INPUT E$
155 INPUT F$
156 INPUT G$
157 INPUT H$
158 INPUT I$
160 ? "Moechten Sie den Text auf dem (B)
ildschirm oder (D)rucker ausgedruckt hab
en ?"
170 INPUT FRAGE$
180 IF FRAGE$="B" THEN 200
185 IF FRAGE$="D" THEN 300
190 GOTO 170
199 END
200 ? CHR$(125)
210 ? A$
211 ? B$
212 ? C$
213 ? D$
214 ? E$
215 ? F$
216 ? G$
217 ? H$
218 ? I$
219 END
300 LPRINT A$
301 LPRINT B$
302 LPRINT C$
303 LPRINT D$
304 LPRINT E$
305 LPRINT F$
306 LPRINT G$
307 LPRINT H$
308 LPRINT I$
310 ? "Fertig !!!"
320 ? "Nochmal drucken ? (J/N)"
330 INPUT FRAGE2$
340 IF FRAGE2$="J" THEN GOTO 300
350 IF FRAGE2$<>"J" THEN END
```

ATARI magazin - Die Einsteiger-Ecke

Die Einsteiger - Ecke

Hallo ATARI - Freunde !

Ich habe mir Gedanken darüber gemacht, wie man das Atari-Magazin in Zukunft weiter "am Leben erhalten" kann. Die Redaktion hat ganz recht, wenn sie bemängelt, daß zu wenig Beiträge zum Magazin eingereicht werden.

Um dieses Manko zu beiseitigen, habe ich mir die Zeit genommen und eine "neue Serie" erstellt.

Manchmal fehlen einfach die richtigen Befehle, um sein Programm "zum Laufen" zu bringen oder es nur komfortabler zu gestalten. Ich hoffe, durch die neue Serie fühlt sich eine breite Masse angesprochen und ermutigt, selbst etwas zu tun und ihre eigenen Beiträge dem Atari-Magazin zur Verfügung stellt.

Mancher Profi oder "alter Hase" wird sicherlich denken - olle Kamellen - oder heimlich drüber schmunkeln. Wie es auch sei, andere wiederum sind froh über jede Hilfe und werden sie auch nutzen.

Vorgesehen sind folgende Beiträge:

1. Hilfe beim Erstellen eigener Programme (Bildschirm-Codes)
2. Große Poke Liste (alle Poke-Befehle und Beschreibung)
3. Allgemeine Tips (Rund um den ATARI)

Euer L. Reichardt

PRAXISBEISPIELE:

1. 10 Print "ESC/CTRL/< Peter" oder

10 Print CHR$(125);"Peter" RUN

Beide Beispiele erzeugen zuerst eine Bildschirmlöschung und schreiben dann das Wort - Peter -.

2. Statt des Positions-Befehls wird ein Bildschirm-Code genommen. Dies spart Speicherplatz.

10 Print "ESC/CTRL/"ESC/CTRL/ =Peter" RUN

Das Wort - Peter - wird an die "Position 1.1" geschrieben. Besonders im Textfenster (bei Grafik-Befehlen) kann durch die Codes der Text im Fenster positioniert werden. Dies sind nur 2 Beispiele. Ich wünsche viel Spaß beim probieren.



Das Motiv für das Titelbild wurde von Falk Büttner entworfen.

1. Hilfe beim Erstellen eigener Programme

Bildschirm - Codes

Funktion auf dem Bildschirm	Erzeugung	Folge (was passiert)	ASCII-Code
↑	ESC/CTRL -	Cursor nach oben	? CHR$(28)
E ↑	3xESC/CTRL -	Bildschirmdarstellung Pfeil hoch	? CHR$(28)
↓	ESC/CTRL =	Cursor nach unten	? CHR$(29)
E ↓	3xESC/CTRL =	Bildschirmdarstellung Pfeil runter	? CHR$(29)
→	ESC/CTRL *	Cursor nach rechts	? CHR$(31)
E →	3xESC/CTRL	Bildschirmdarstellung Pfeil rechts	? CHR$(31)
←	ESC/CTRL +	Cursor nach links	? CHR$(30)
E ←	3xESC/CTRL +	Bildschirmdarstellung Pfeil links	? CHR$(30)
↖	ESC/CTRL <	Bildschirm löschen	? CHR$(125)

ATARI magazin - Die Einsteiger-Ecke

3xESC/CTRL <	Bildschirmdarstellung abgekn. Pfeil nach links	? CHR$(125)
ESC/BACK	Cursor nach links, das dort befindliche Zeichen wird gelöscht	? CHR$(126)
3xESC/BACK	Bildschirmdarstellung von Dreieck links	? CHR$(126)
ESC/TAB	Cursor zum nächsten Tabulator-Stop	? CHR$(127)
3xESC/TAB	Bildschirmdarstellung von Dreieck rechts	? CHR$(127)
ESC/SHIFT/Back	Zeile, in der sich der Cursor befindet, wird gelöscht	? CHR$(156)
3xESC/SHIFT/Back	Bildschirmdarstellung von invers Pfeil hoch	? CHR$(156)
ESC/SHIFT/>	Einfügen einer Zeile unterhalb des Cursors	? CHR$(157)
3xESC/SHIFT/>	Bildschirmdarstellung von invers Pfeil runter	? CHR$(157)
ESC/CTRL/TAB	Tabulator-Stop wird, dort wo der Cursor steht, gelöscht	? CHR$(158)
3xESC/CTRL/TAB	Bildschirmdarstellung von invers Pfeil links	? CHR$(158)
ESC/Shift/TAB	Tabulator-Stop wird an Cursor-Position eingefügt	? CHR$(159)
3xESC/Shift/TAB	Bildschirmdarstellung von invers Pfeil rechts	? CHR$(159)
ESC/CTRL/2	Lautsprecher ertönt	? CHR$(253)
3xESC/CTRL/2	Bildschirmdarstellung von invers abgeknickter Pfeil nach links	? CHR$(253)
ESC/CTRL/BACK	Das rechts vom Cursor stehende Zeichen wird gelöscht, Rest der Zeile rückt nach.	? CHR$(254)
3xESC/CTRL/BACK	Bildschirmdarstellung von invers Dreieck links	? CHR$(254)
ESC/CTRL/>	Rechts vom Cursor wird ein Leerzeichen eingefügt, Rest der Zeile wird nach rechts verschoben	? CHR$(255)
3xESC/CTRL/>	Bildschirmdarstellung von invers Dreieck rechts	? CHR$(255)

ATARI magazin - Workshop WASEO Publisher Teil 5

DER FONTEDITOR

Im nun schon fünften Teil des WASEO-Publisher-Workshops wollen wir uns diesmal das ziemlich wichtige Programm Fonteditor ansehen. Diesen brauchen wir nicht nur dazu, eigene Buchstaben und Zahlen zu entwerfen, sondern auch für Sonderzeichen. Man kann auf diese Weise mit dem neuen Font einen Text sehr gut verschönern, wenn man z.B. die Überschrift mit eigenen Sternchen oder Doppelbalken oder Gittern oder was auch immer unterstreicht. Ebensogut kann man seine Texte mit diesen Zeichen einrahmen, damit kommen sie erheblich besser zur Geltung.

Haben Sie das Programm vom Hauptmenü oder von einem der anderen Programme aus geladen, erscheint erstmal das Titelbild. Mit START kommen Sie dann nach einer kurzen Initialisierungszeit in den Hauptteil. Hier ist der Bildschirm in mehrere Fenster unterteilt: Ganz oben wird ständig gezeigt, wie man das Directory auflisten und die Display-List ändern kann, darunter befinden sich links die Tastaturerklärungen, rechts das Fenster für die Zeichen und unter beidem schließlich der gesamte Font. Darunter sind noch einige Zeilen frei. Warum das so ist, erfahren Sie noch.

Wie können wir den Font nun ändern? Das ist ganz einfach. Sie befinden sich von Anfang an im Editierfeld, wo sich auch ein sehr schnell blinkender Cursor befindet. Drücken Sie nun den Feuerknopf, wird an der Cursorposition ein Punkt gesetzt. Ist da jedoch schon ein Punkt, wird er gelöscht. Diese Veränderung können Sie auch im Font des Fonteditors sofort erkennen. Der Cursor läßt sich mit dem Joystick im ganzen Editierfeld frei bewegen.

Sind Sie aber mit der Veränderung fertig und nicht damit zufrieden, gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder Sie nehmen wieder das ursprüngliche Zeichen, dann drücken Sie bitte die "U"-Taste (steht für Undo), oder Sie arbeiten mit dem Original-ATARI-Zeichen; in diesem Fall bitte die Logo- oder Inverstaste drücken. Nun können Sie nochmal das Zeichen verändern. Wollen Sie einen anderen Buchstaben auswählen, betätigen Sie einfach die "E"-Taste. Der Cursor befindet sich nun in der Darstellung des ganzen Fonts. Sie können ihn jetzt beliebig bewegen, bis er die Stelle mit dem gewünschten Zeichen erreicht hat. Ein Druck auf den Feuerknopf und Sie sind wieder im Editierfeld und können weiterarbeiten.

Der Fonteditor stellt Ihnen viele Möglichkeiten zur Verfügung das Zeichen zu verändern. Sie können es in alle vier Richtungen verschieben, umkehren (so daß es also auf dem Kopf steht), invertieren und löschen. Sie können sich sogar die Daten des Buchstabens ausgeben lassen! Er wird dann einmal normal und invertiert gezeigt und dahinter werden die Daten (Bitwerte) aufgelistet. Das ist dann besonders nützlich, wenn man einen Player entwerfen, aber nicht erst umständlich auf dem Papier errechnen will, welche Daten die einzelnen Bytes erhalten müssen. Der Fonteditor ist zwar kein Playereditor, aber er kann ihnen zumindest diese Arbeit abnehmen.

Zwei weitere interessante Möglichkeiten sind die Kopierfunktionen. Der Fonteditor bietet hier "Kopie von" und "Kopie zu" an. Wählen Sie die erste Funktion, können Sie dem Cursor in der Gesamtfontdarstellung zu dem Zeichen bewegen, von dem Sie die Kopie haben wollen und brauchen dann nur noch den Feuerknopf zu drücken.

Bei der zweiten Funktion ist es genau umgekehrt Hier können Sie das Zeichen, an dem Sie gerade arbeiten, an eine andere Stelle im Font kopieren, die Vorgehensweise ist dabei die gleiche. Man kann sich mit den Kopiermöglichkeiten meistens viel Arbeit ersparen, weil sich viele Buchstaben nur durch ein paar Kleinigkeiten unterscheiden, so daß man von einem der schon bearbeiteten einfach nur eine Kopie machen und diese etwas verändern oder ergänzen kann und nicht nicht nochmal ganz neu zeichnen muß.

Der Fonteditor ist aber nicht nur für die Grafikstufe 0 ausgelegt. Sie können ihn auch für Graphics 1 und 2 sowie 12 und 13 nutzen. Sie können dazu jederzeit einfach auf START drücken. Nun müssen Sie nur noch angeben, in welcher Grafikstufe (0, 1 + 2 sowie 12 + 13) sie haben wollen. Wählen Sie jetzt Graphics 1 oder 2, verändern sich die freien Zeilen unter der Gesamtfontdarstellung. Nun können Sie das Zeichen, das Sie in dieser Grafikstufe sehen wollen, beliebig oft tippen und genau ansehen. Da Sie hier aber die Löschtaste nicht wie gewohnt nutzen können, ist es mit OPTION möglich, die getippten Zeichen verschwinden zu lassen.

Ein Kunde, der den Fonteditor zum ersten Mal ausprobierte, reklamierte, daß beim Drücken von OPTION nichts passieren würde. Dabei hatte er wohl das Schreiben vergessen, aber das kann auch deshalb vorkommen, weil das Programm nicht extra zum Schreiben auffordert. Ich habe das in der Bedienungsanleitung nicht erwähnt, weil man für den Publisher sowieso nur Graphics 0 braucht. Nun aber sollte auch diese Frage geklärt sein.

Sie können natürlich auf dieselbe Art und Weise in Graphics 12 + 13 und 0 tippen, wobei letzteres eigentlich überflüssig ist, da der Fonteditor sowieso schon in Graphics 0 arbeitet. Mit SELECT kommen Sie jederzeit zum Menü zurück.

Ein Zeichensatz in Graphics 12 oder 13 hat den Vorteil, daß dabei ein Zeichen nicht nur eine, sondern mehrere Farben haben kann. Der Nachteil ist jedoch die geringere Auflösung. Sie können ihn erstellen, indem Sie einfach die Taste "A" drücken. Sie sehen nun, wie sich die Gesamtfontdarstellung von Graphics 0 in Graphics 12 wandelt. Ebenso werden die

Pixel im Editierfeld breiter, der Cursor bleibt jedoch gleich. Sie können jetzt nach Belieben Buchstaben verändern und dabei sehen, welche Farben beim Setzen der Pixel zustande kommen. Es ist hier etwas Einübung nötig, aber man kommt bald zurecht. Haben Sie davon genug, kommen Sie zu Graphics 0 zurück, indem Sie nochmal "A" drücken.

Kommen wir nun zum Laden und Speichern der Zeichensätze. Diese Funktionen sind recht unkompliziert. Sobald Sie eine von ihnen gestartet haben, müssen Sie nur noch den Dateinamen (ohne Laufwerksangabe!) eingeben, dann wird sie ausgeführt. Tritt aber ein Fehler auf, verhalten sich die Funktionen unterschiedlich: Beim Speichern wird sie einfach wiederholt und beim Laden abgebrochen. Läuft alles fehlerlos ab, wird die Funktion mit einem kurzen, tiefen Ton abgeschlossen.

Die Fehler selbst werden nicht angezeigt, aber es gibt ohnehin nicht viele Möglichkeiten: Beim Laden ist entweder der Dateiname falsch, beim Speichern sind entweder schon alle Sektoren voll oder bei beiden Funktionen ist keine Diskette eingelegt oder der Datenaustausch ist gestört. Da man das Zutreffen der zuerstgenannten Fehler über die Directoryansicht herausfinden kann, ist die Fehlersuche meist schnell erledigt. Bei diesem Programm bleibt der Dateiname, im Gegensatz zu den anderen Programmen, nicht erhalten.

Wer mit dem WASEO-Publisher arbeitet, wird auch oft den 80-Zeichen-Satz benutzen. Früher oder später wird der Wunsch nach eigenen Zeichen in diesem Format aufkommen, für besondere Formeln etwa oder den kompletten Grafikzeichensatz. Auch hier kann man mit dem Fonteditor ganz wie gewohnt arbeiten, muß aber dabei beachten, daß nur das obere Nibble, das heißt die Bits 16-128, quasi die linke Hälfte im Editierfeld, beachtet werden, alles andere wird ignoriert. Wer die Grenzen genau sehen will, kann einen von den zwei schon vorhandenen 80-Zeichen-Sätzen auf der Publisher-Diskette laden. Damit dürfte es bei der Erstellung eines eingenen Fonts in diesem Format keine Probleme mehr geben.

Wenn Sie wollen, können Sie auch die Farben des Fonteditors ändern, z.B. die Hintergrundfarbe. Dazu brauchen Sie nur "K" zu wählen, das Farbregister (z.B. 4) und die Helligkeit (z.B. 0) einzugeben, und danach bekommt z.B. der Hintergrund die gewünschte Farbe (z.B. pechschwarz). Die Farbwerte werden nicht mit abgespeichert, auch nicht bei einem Font in Graphics 12 oder 13, sondern sollen nur der Verbesserung des Kontrastes dienen.

Nun kommt noch etwas Besonderes, was bei den meisten anderen Fonteditoren fehlt: Sie können den Zeichensatz auch ausdrucken! Voraussetzung ist jedoch, daß Sie einen Drucker haben, der EPSONkompatibel ist. Dazu drücken Sie "Q" für Quit (Ende). Sie werden nun gefragt, ob Sie wirklich beenden oder ausdrucken wollen. Geben Sie letzteres ein, wird (vorausgesetzt der Drucker ist eingeschaltet und die Verbindung in Ordnung) sofort der Zeichensatz genauso, wie Sie ihn auf dem Bildschirm sehen, ausgedruckt. Das Programm kehrt danach wieder ins Menü zurück. Wählen Sie bei der Frage aber die erste Möglichkeit, können Sie zu den anderen Programmen kommen, die Sie dann noch auswählen müssen.

Damit wäre alles erklärt. Ich hoffe, daß Ihnen der Umgang mit diesem leistungsstarken Fonteditor keine Probleme bereiten wird.

Inzwischen hat auch wieder jemand etwas zu diesem Workshop mitgeteilt. Frau Barbara Klampt schreibt: "Herr Thorsten Helbing hat in einem der letzten Ausgaben des ATARImagazins nachgefragt, ob er den Workshop 'WASEO-Publisher' so fortsetzen soll: ja, das ist wünschenswert. Er soll so weitermachen wie bisher. Eine Frage haben ich zu diesem Programm allerdings noch: Ist das gesamte Programm 'WASEO-Publisher' und 'WASEO-Designer' auch für Anfänger zu empfehlen? Ich sollte vielleicht hinzufügen, daß ich von der Bedienerfreundlichkeit des PRINT SHOP-Programmes sehr verwöhnt bin.

Der Fonteditor

Nun hätte ich noch gern gewußt, falls ich mir mal das WASEO-Publisher-Set zulegen sollte, ob ich die Bilder vom WASEO-Set im Programm 'PRINT SHOP' verarbeiten kann, und umgekehrt, ob ich 'PRINT SHOP'-Icons auch im WASEO-Publisher benutzen kann. Gleiches gilt für die verschiedenen, jeweiligen Fonts. Benötige ich später dann dafür ein Zusatzprogramm, welches ein Austauschen der Bilder und Fonts ermöglicht?"

Zunächst mal vielen Dank für den Kommentar und die Fragen. Ich finde es echt großartig, wenn jemand so ausführlich über den Workshop und das WASEO-Publisher-Programm schreibt! Nun zu den Antworten: Wer mit dem PRINT SHOP keine Probleme hatte, wird sie auch mit dem WASEO-Publisher nicht haben, denn die Bedienung ist in etwa die gleiche, nur gibt es beim WASEO-Publisher noch Hinweisfelder, in denen immer steht, was man bei einer Funktion als nächstes tun muß. Also braucht ein Anfänger sich nicht erst zahlreiche, umständliche Control-Kommandos zu merken, sondern kann sofort mit dem Programm arbeiten.

Die Bilder vom WASEO-Set kann man bis zur Größe eines Icons auch mit dem PRINT SHOP nutzen, muß sie aber vorher mit dem Programm DER PRINT SHOP OPERATOR konvertieren. Umgekehrt ist es überhaupt kein Problem. Mit dem auf der Publisher-Diskette enthaltenen Konverter kann man die Icons ganz leicht in Photos umwandeln und dann benutzen. Bei den Fonts gibt es die Möglichkeit zum Konvertieren allerdings nicht, da sie viel zu unterschiedlich aufgebaut sind und auch eine unterschiedliche Anzahl von Zeichen haben.

Wer sonst noch Fragen hat, kann und soll sie mir bitte stellen! Sie werden dann so schnell wie möglich beantwortet.

Bis demnächst und Good Byte!

Thorsten Helbing

PPP- Angebot auf einen Blick

Name	Art.-Nr.	Preis
Alptraum	AT 25	19,80
Assemblerbuch	AT 10	29,00
Atmas 2	AT 6	45,90
Atmas Toolbox	AT 7	19,80
Bibo-Assembler	AT 160	49,00
Bibomon 25 K	**AT 244**	**149,00**
"C:"-Simulator	AT 80	19,90
Carrillon Printer	AT 153	29,90
Cavelord	**AT 269**	**24,00**
Centr. Interface II	AT 98	128,-
Der leise Tod	AT 26	19,80
Desktop Atari	**AT 249**	**49,00**
Design Master	AT 9	14,80
Die Außerirdischen	AT 148	24,80
DigiPaint 1.0	AT 92	19,90
Directoy Master	**AT 223**	**24,90**
Disk-Line Nr. 1	AT 61	10,00
Disk-Line Nr. 2	AT 62	10,00
Disk-Line Nr. 3	AT 76	10,00
Disk-Line Nr. 4	AT 78	10,00
Disk-Line Nr. 5	AT 84	10,00
Disk-Line Nr. 6	AT 99	10,00
Disk-Line Nr. 7	AT 103	10,00
Disk-Line Nr. 8	AT 128	10,00
Disk-Line Nr. 9	AT 139	10,00
Disk-Line Nr. 10	AT 144	10,00
Disk-Line Nr. 11	AT 152	10,00
Disk-Line Nr. 12	AT 157	10,00
Disk-Line Nr. 13	AT 164	10,00
Disk-Line Nr. 14	AT 171	10,00
Disk-Line Nr. 15	AT 184	10,00
Disk-Line Nr. 16	AT 195	10,00
Disk-Line Nr. 17	AT 207	10,00
Disk-Line Nr. 18	AT 221	10,00
Disk-Line Nr. 19	AT 233	10,00
Disk-Line Nr. 20	AT 246	10,00
Disk-Line Nr. 21	AT 258	10,00
Disk-Line Nr. 22	AT 268	10,00
Disk-Line Nr. 23	**AT 276**	**10,00**
Disk-Line Nr. 24	**AT 279**	**10,00**
Diskmaster	AT 213	29,90
Dynatos	AT 179	29,80
Enrico 1	AT 225	26,90
Enrico 2	**AT 247**	**24,90**
Eprom-Burner V1.6	**AT 240**	**189,00**
Fiji	AT 28	19,80
Final Battle	**AT 271**	**19,00**
FiPlus 1.02	AT 24	24,90
Forth-Handbuch	AT 114	8,90
GEM'Y	**AT 259**	**19,00**
Gigablast	AT 162	29,80
Glaggs It!	AT 104	19,90
Grafik Forth	AT 113	49,00
Grafik-Demo/Util.	AT 136	14,00
Graf v. Bärenstein	AT 167	24,90
GTIA Magic	**AT 220**	**29,00**
Hacker's Night	AT 88	24,80
Im Namen des Königs	AT 13	19,80
Invasion	AT 38	19,80
Jinks	AT 188	39,00
KE-Mouse	**AT 278**	**59,00**
KrIS	AT 183	24,90
Laser Robot	AT 199	29,80
Library Diskette 1	AT 194	15,00
Library Diskette 2	AT 205	15,00
Lightrace	AT 51	19,80
Logistik	AT 170	29,80
Mad Stone	**AT 272**	**24,90**
Masic	AT 12	24,90
Mega-Fo.-Te. 2.06	**AT 263**	**29,80**
Megaram 1MB	**AT 245**	**199,-**
Megaram 256 KB	**AT 250**	**149,-**
Minesweeper	**AT 222**	**16,00**
Monitor XL	AT 8	14,80
Monster Hunt	AT 192	29,80
MS-Copy	AT 161	24,90
Musik Nr. 1	AT 135	14,00
Mystik Teil 2	**AT 218**	**24,-**
PC/XL Convert	**AT 274**	**29,90**
PD-MAG Nr. 1	**PDM 1**	**9,00**
PD-MAG Nr. 2	**PDM 2**	**9,00**
PD-MAG Nr. 3	**PDM 3**	**9,00**
Picture Finder Luxe	AT 234	12,00
Phantastic Journey I	AT 173	24,80
Phantastic J. II	AT 203	24,80
Player's Dream 1	AT 126	19,80
Player's Dream 2	AT 185	19,80
Player's Dream 3	AT 204	19,80
Print Shop Operator	AT 131	16,00
Print Star 1	AT 29	39,00
Print Star 2	AT 36	39,00
Print Star II/24	AT 142	54,00
Print Universal 1029	AT 202	29,00
Pungoland	AT 37	29,00
Puzzle	**AT 275**	**12,00**
Pyramidos	AT 73	29,00
Quick V2.1	**AT 53**	**39,00**
Quick V2.1 Handb.	**AT 196**	**9,00**
Quick V2.1 Handbuch und Quick magazin 12	**AT 197**	**16,00**
Quick ED V1.1	AT 86	19,00
Quick Magazin 1	AT 58	9,00
Quick Magazin 2	AT 68	9,00
Quick Magazin 3	AT 77	9,00
Quick Magazin 4	AT 79	9,00
Quick Magazin 5	AT 85	9,00
Quick Magazin 6	AT 91	9,00
Quick Magazin 7	AT 102	9,00
Quick Magazin 8	AT 127	9,00
Quick Magazin 9	AT 145	9,00
Quick Magazin 10	AT 158	9,00
Quick magazin 11	AT 180	9,00
Quick magazin 12	AT 193	9,00
Quick magazin 13	**AT 232**	**9,00**
Rom-Disk XL	**AT 236**	**119,-**
Rom-Disk XE	**AT 237**	**135,-**
Rom-Disk XL/8 Epr.	**AT 238**	**169,-**
Rom-Disk XE/8 Epr.	**AT 239**	**185,-**
Rubber Ball	AT 83	24,00
S.A.M	AT 23	49,00
S.A.M. Designer	AT 56	19,00
S.A.M. Patcher	AT 57	12,00
S.A.M. Zusatz	AT 52	24,00
S.A.M. Komplettpaket (S.A.M., S.A.M. Designer, S.A.M. Patcher, S.A.M. Zusatzdisk)	AT 100	79,00
Schreckenstein	**AT 270**	**24,00**
Shogun Master	AT 107	24,90
Soundmachine	AT 1	24,80
Sound-Monitor	**AT 260**	**29,80**
Sourcegen 1.1	AT 2	24,90
Speedy 1050	AT 110	99,00
Spieledisk 1	AT 132	16,00
Spieledisk 2	AT 133	16,00
Spieledisk 3	AT 134	16,00
TAAM	**AT 219**	**39,-**
Taipei	AT 50	19,80
Terminal XL/XE	AT 40	10,00
Tigris	AT 90	15,00
Turbo Basic	AT 64	22,00
Turbo Link XL/PC	AT 155	119,-
Turbo Link XL/ST	AT 149	119,-
T.L. Adapter für DFÜ	AT 150	24,90
Utilities 1	AT 137	16,00
Utilities 2	AT 138	16,00
Utility Disk	AT 172	19,90
VidigPaint	AT 214	19,90
Videofilmverwaltung	AT 151	19,90
WASEO Publisher	**AT 168**	**34,90**
WASEO Designer	AT 208	24,00
WASEO Triology	**AT 277**	**24,00**
Werner-Flaschbier	AT 105	19,90
XL-Art	AT 154	49,00
Set für W.Publisher	AT 186	15,00
5 Bilderdisketten	AT 198	25,00
Bilderdisketten 6-8	**AT 228**	**16,00**

Für Ihre Bestellung beigelegte Postkarte verwenden

Assemblerecke -Teil 7 - ATARI magazin

Nachdem wir letztes Mal einen einfachen Interrupt kennengelernt haben, wollen wir uns, wie versprochen, dem DLI, dem Display List Interrupt widmen.

Wir wissen ja, daß der VBI alle 1/50 Sekunde ausgelöst wird, immer dann, wenn der Elektronenstrahl von unten rechts nach links oben wandert. Da dies ein großer Sprung ist, kann auch viel Assembler Code in dieser Zeit ausgeführt werden.

Es gibt aber noch eine zweite Pause des Strahls, in der ebenfalls Routinen abgearbeitet werden können: In der Zeit, in der der Elektronenstrahl von einer Zeile ganz rechts nach ganz links in die nächstfolgende wechselt. Bei einem normalen GR.0 oder 8 Bildschrim geschieht das etwas mehr als 320 Mal. Etwas mehr daher, da es ja, wie bei der DL besprochen, noch die drei Leerbalken oben gibt.

Wenn Sie sich noch recht erinnern, dann gab es bei den DL-Werten den Offset +128. Dieser Offset bewirkt, daß in Speicherstelle 512, 513 nachgesehen und ein Sprung zu der dort angegebenen Adresse durchgeführt wird. Diese Routine wird nicht wie bei einem VBI mit einem Sprung in das Betriebssystem beendet, sondern durch einen ganz einfachen RTI (ReTurn from Interrupt).

Wie beim letzten Mal beginnen wir erstmal mit der Initialisierung des Interrupts, was fast gleich geschieht:

```
ORG $A800

LDA   #0
STA   $D40E
LDA   #DLI:LO
STA   512
LDA   #DLI:HI
STA   513
LDA   #192
STA   $D40E
RTS
```

Zu Beginn werden die Interrupts abgeschaltet, damit es während der Änderung nicht zu Komplikationen kommen kann, und dann wird die Startadresse des DLI in die Adressen 512 und 513 geschrieben und die Interrupts wieder angeschaltet.

Der Aufbau eines DLI unterscheidet sich aber schon etwas von dem eines VBI:

```
DLI   LDA   #0
      STA   $D018
      RTI
```

Dieser kleine DLI bewirkt, daß, wenn das Offset 128 gefunden wird, der Wert null in das Register $D018 geschrieben wird. Fachkundige wissen gleich, daß $D018 das Hardwareregister für den Hintergrund in GR.0 ist. Das Schattenregister ist 710.

Hier sehen wir schon einen Unterschied: Im VBI durften wir 710 zum Wechseln der Hintergrundfarbe benutzen, im DLI darf man das nicht. Das hat den Einfachen Grund, daß die Schattenregister nur alle 1/50 Sekunde (kennen wir doch, oder ?) ausgelesen wird und dann in das Hardwareregister geschrieben wird. Da der DLI aber mitten in der DL ausgelöst wird und nicht an deren Ende, müssen wir also die Hardwareregister nehmen.

Ein interessanter Effekt entsteht auch, wenn man von Turbo-Basic mal eingibt POKE $D018,0. Dann wird der Bildschirm nur kurz aufblitzen. Anders sieht das in einer Endlosschleife aus...

Aber zurück zum DLI. Eine Sache fehlt nämlich noch, ... richtig, die DL, unsere Displayliste. Wir nehmen hierzu eine normale GR.0 DL:

```
DL    DFB  112, 112, 112
      DFB  64+2
      DFW  TEXT
      DFB  2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2+128
      DFB  2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
      DFB  65
      DFW  DL
TEXT  ASC %Dies ist ein Test-Text%
```

Natürlich muß auch diese DL noch eingebunden werden, deshalb fügen Sie oben in der Initialisierungsroutine nach dem STA 513 folgende Zeilen ein:

```
LDA   #DL:LO
STA   560
LDA   #DL:HI
STA   561
```

Wenn Sie das Programm nun kompilieren und in den Monitor wechseln, können Sie sich das Ergebnis einmal ansehen: Rufen Sie das Programm mit G A800 auf und Sie werden sehen, daß ab der 12. Zeile der Bildschirmhintergrund schwarz, es oben jedoch weiterhin hellblau ist. Findige Leser werden aber sagen: Wieso erst ab der 12. Zeile, wir haben doch im 11. Zweierwert das Offset +128 gesetzt ?!

Das hat schon seine Richtigkeit. Denn dieser Interrupt wird erst dann ausgelöst, wenn der Elektronenstrahl am Ende einer Bildschirmzeile ist. Daher erfolgt die Ausführung zwischen der 11. und der 12. Zeile und die Auswirkungen werden erst in der 12. Zeile sichtbar.

Das soll für heute erstmal reichen; was sich noch für Möglichkeiten im DLI verstecken, werden wir in den nächsten Folgen sehen.

Frederik Holst

Achtung

Beachten Sie, daß auf unserer Sommerkarte das Programm PUZZLE im Preis mitenthalten ist.
Lesen Sie dazu auch Seite 45.

ATARI magazin - Einführung in DFÜ - Teil 2

Die Welt der Datennetze

Kommunikation war zu allen Zeiten wichtig, aber nie standen ihr so viele Medien zur Verfügung. DFÜ ist auch eine Form der Kommunikation, mit einem Interaktionsgrad, den bei herkömmlichen Medien nur noch der CB-Funk erreicht. Durch die Verbindung mehrerer Mailboxen zu einem Datennetz kann man Teilnehmern in der ganzen Welt elektronische Briefe, sogenannte Emails zuschicken und das zu einem weitaus geringeren Preis, als z.B. mit der Briefpost.

Natürlich benötigt man zumindest einen DFÜ-fähigen Computer. Das sollte nach der letzten Ausgabe des Atari-Magazins wohl kein Problem mehr sein. Desweiteren muß man als User in einer Box eingetragen sein, die an ein oder mehrere Datennetze angeschlossen ist. Man nennt diesen Usereintrag auch Postfach oder allgemein Account. In der Regel muß man bei seinem Sysop eine Netzfreigabe beantragen, denn für die Teilnahme am Netzbetrieb gibt es Spielregeln, die Netikette, an die man sich halten muß.

Die Netikette

Diese wird nun in allen Netzen unterschiedlich gehandhabt, aber sie ist in den meisten Punkten ziemlich ähnlich, was wohl daran liegt, daß die meisten Netze auch untereinander wieder Datenaustausch betreiben. So gibt es viele netzübergreifende Bretter (auch Echos oder Gruppen genannt), die in den verschiedensten Netzen gelesen werden können.

Einige dieser Punkte in der Netikette betreffen den Umgangston untereinander. In einer Diskussion erhitzen sich schon hin- und wieder mal die Gemüter und so kommt es schon vor, daß sich die User auch Beleidigungen an den Kopf werfen. Hier sind sich die Netiketten der bestehenden Datennetze so ziemlich einig darüber, daß so etwas zu unterlassen ist. In anderen Punkten, die z.B. den Usernamen betreffen, gibt es große Unterschiede. So schreiben manche Netze (Fido, Maus) zwingend vor, den Realnamen zu verwenden, andere erlauben Pseudonyme oder Abkürzungen.

Die Sprache der Netze

Auf der ganzen Welt und in jedem Netz haben sich mitlerweile gewisse ungeschriebene Regeln herauskristalisiert, an die sich so ziemlich jeder hält. Da man z.B. auf dem Bildschirm schlecht etwas hervorheben kann, hat man sich Möglichkeiten einfallen lassen: man markiert ein Wort z.B. mit /Slashes/ (Italic) oder _Underscores_ (Unterstrichen). Es gibt auch Begriffe und Abkürzungen oder Zeichenkombinationen, die sich eingebürgert haben und die man einfach kennen muß. Das ist ähnlich wie beim CB-Funk. Einige davon sind Abkürzungen:

grmbl grumble, drückt ein Ärgernis aus, der User ist über etwas nicht erfreut.

cu see you, in etwa Man sieht sich...

btw by the way (nebenbei bemerkt)

Jehova Das trifft mich nicht (Quelle vermutl. der Film "Das Leben des Brian")

IMHO In my humble opinion (meiner bescheidenen Meinung nach)

Smilies

Da es in Texten oft schwierig ist, Stimmungen rüberzubringen, bedient man sich Zeichenkombinationen wie :-). Wenn man den Kopf nach links dreht, kann man hier ein lachendes Gesicht erkennen. Die Psychologen haben den Smilies auch einen Fachausdruck gegeben, nämlich Emoticons (aus Emotion und Icon). In der letzten Zeit haben sich die Medien auf dieses Thema gestürzt. In wohl kaum einer Zeitschrift waren sie nicht zu finden, egal ob man nun in den SPIEGEL oder in die Brigitte geschaut hat. Es gibt einige hundert Smilies. Ein paar von ihnen sind traditionell:

:-) Der Grundsmilie. Dieser Smily unterstreicht eine sarkastische oder nicht ganz ernst gemeinte Äusserung

;-) Augenzwinkernder Smily. User machte gerade einen Flirtversuch und/oder eine provozierende Bemerkung. Auch mit der Bedeutung "Bitte nicht schlagen für das, was ich gerade gesagt habe."

:-(Unwirscher Smily. User mag diese letzte Anmerkung nicht oder ist deprimiert.

:-| Undifferenzierter Smily. Nicht so negativ wie der Vorgänger, aber auch nicht von Zufriedenheit zeugend.

:-> User machte gerade eine bitterböse Bemerkung und freut sich diebisch darüber. (Auch teuflisch durchtrieben)

Quoten

Quoten ist eine Eigenschaft der DFÜ. Wenn man z.B. auf eine Frage in einem allgemeinen Brett antwortet, so ist es üblich, diese Frage zumindest in Ansätzen zu zitieren, damit auch Neueinsteiger etwas damit anfangen können. Dies geschieht, indem man die zitierten Zeilen markiert.

GB>Die Gewährleistung bei No-Name Disks auszuschließen, scheinen GB>übrigens die Discounter generell zu tun.

Man setzt ein > und ggf. die Initialien des Autors der Mail davor. Wie man das quoten handhabt, ist jedem freigestellt. Wie man es NICHT macht, steht im Gator [1]: "Die überflüssigste Mail: '[komplett gequotete MSG] Ja, finde ich auch.'"

Die Netze im Überblick

Die wichtigsten privaten Netze in Deutschland sind Fido, Z-Net, und MausNet, aber das Internet bekommt immer mehr Zulauf. Bei den kommerziellen Netzen ist in ersten Linie BTX und CompuServe zu nennen. Viele Boxen bieten den Zugriff auf mehrere Netze an, eine Box, die an drei oder

vier Netzen hängt, ist keine Seltenheit. Es gibt auch eine Reihe von Netzübergängen, Gateways genannt, über die man Mails von einem Netz in ein anderes schicken kann. Über diese Gateways besteht zumindest eine Kontaktmöglichkeit unter den meisten deutschen Privatnetzen.

Ich möchte im folgenden einen Überblick über die, von meiner Warte aus, interessantesten deutschen Datennetze geben. Wer sich intensiver mit dem Thema beschäftigen möchte, den verweise ich auf die angegebene Literatur

Fido

Fido ist von allen privaten Netzen das älteste und größte. Weltweit gibt laut Gator etwa 15.000 Fido-Boxen. Tatsächlich dürften es mittlerweile ca. 50.000 Boxen weltweit sein, davon 2.000 allein in Deutschland. Das Netz ist also gut gefüllt, man dürfte vor seiner Haustür problemlos eine Fido-Box finden.

Von allen Netzen ist Fido das umstrittenste. Kritiker werfen dem Netz vor, daß es keine einheitlich genormte Software gibt, wodurch immer wieder Mails beim Transport verloren gehen. Fidoboxen laufen auf den unterschiedlichsten Systemen, oftmals mit Konvertern, die ihren Dienst mehr schlecht als recht verrichten.

Daraus resultiert eine Verlustrate von 10 bis 20 Prozent, was für kommerzielle Anwender natürlich untragbar ist. Außerdem gibt es im Fido keine Privatsphäre. Jeder weiteroutende Sysop kann die Mails lesen und je nach Lust und Laune entscheiden, ob sie nun der Netikette zuwider laufen und ggf. entfernen.

Das Fido-Netz verfügt über mehrere Bretter für Atari-Rechner. Leider gibt es die ATARI_XL.GER nicht mehr, auch mehrere Wiederbelebungsversuche scheiterten mangels Interesse ;-(.

In letzter Zeit hat das Fido-Netz negative Schlagzeilen gemacht, da die Verantwortlichen für das deutsche Fido-Netz einen "Putsch von oben" veranstaltet haben. Sinn und Zweck ist die seit langem überfällige Neustrukturierung und Zwangsregionalisierung. Die Folgen sind bei Redaktionsschluß noch nicht abzusehen. Ich werde aber weiter über das Thema berichten.

Z-Netz

Das Z-Net ist zumindest von den deutschen Netzen das älteste, bis jetzt hat es eine Größe von ca. 200 Boxen erreicht. Die Mailstandards sind verbindlich festgeschrieben und anders als beim Fido existieret kein lockerer Zusammenhang von 0815-Lösungen, d.h. man kann mit ziemlicher Sicherheit annehmen, daß eine Mail auch den Empfänger erreicht.

AmNet(tm)

Amnet ist die Abkürzung für "Amiga Network". Der AmNet-Verbund umfaßt ca. 70 Boxen und beschränkt sich auf Deutschland. Dafür sind die Maillaufzeiten vergleichsweise kurz: Spätestens nach zwei Tagen ist eine Mail beim Empfänger. Das AmNet ist ein sehr persönliches Netz, klein aber fein, man kennt sich. Vorherrschend sind hier Amiga-User anzutreffen, ca. 30 Prozent der Boxen werden jedoch auf "Dosen" (so der Slang für einen MS-DOS kompatiblen Rechner) betrieben. Das Atari-Brett ist leider nicht so besonders gut besucht und für XL/XE findet man dort schon gar nichts. Die Gateways zum Z-Net sind gut genutzt und unheimlich schnell, so daß man in fast jeder AmNet-Box auch auf eine große Auswahl von Z-Net-Bretter zurückgreifen kann.

Maus

Die Anfänge des Maus-Netzes gehen auf den Münster Apple User Service zurück, wofür auch die Initialien M.A.U.S. stehen. Die Gateways sind mit Ausnahme des Zerberus-Gate ziemlich sicher. Für Atari XL/XE-User dürfte das Brett "8-Bitter" interessant sein. Die Mitgliedschaft in der Maus ist nicht kostenlos. Vom User wird ein Jahresbeitrag zwischen 30 und 50 Mark verlangt. Dafür hat man jedoch über das IN e.V. einen Gateway zum UseNet/Internet.

BTX und CompuServe

BTX ist kein Netz im herkömmlichen Sinne und die Medien waren in den letzten Jahren voll davon. Leider hat sich BTX in Deutschland, im Ggs. zu Minitel in Frankreich (technisch identisch) nicht durchsetzen können, was nicht alleine ein Verdienst der deutschen Bundespost ist. Der bisher größte BTX-Anbieter, die Datenbank Süd, ist vor ca. einem halben Jahr aus BTX ausgestiegen. Szenen-Kenner haben dies schon als das Ende des Bildschirmtextes angesehen. Kritiker klagen oftmals über zu hohe Kosten und ein technisch veraltertes System. Darüber täuscht auch nicht hinweg, daß sich BTX seit Anfang 1993 auch "DATEX-J" (J steht für Jedermann) nennt.

Viel interessanter ist da schon eine Mitgliedschaft im CompuServe, dem "weltweit größten Computerclub" [2]. CompuServe ist ein internationales kommerzielles Netzwerk im Rahmen des Internet-Verbundes. Über die Leistungen und Möglichkeiten des CompuServe werde ich in einer der nächsten Ausgaben des Atari Magazins berichten.

Das Internet

Über das Internet war im Atari Magazin schon einmal ein eigenständiger Artikel [3]. Das Internet als eigenständiges Datennetz gibt es allerdings nicht. Mit Internetworking bezeichnet man nämlich das Verbinden bestehender Netze, insbesondere LAN's und WAN's unter einer einheitlichen Schnittstelle. Das Internet wuchs im Laufe der Jahre aus militärischen, wissenschaftlichen und kommerziellen Netzen durch Internetworking zusammen.

Bei vielen deutschen Netzen ist gera-

de in diesem Punkt eine Vereinheitlichung abzusehen. So gibt es im Fido die Domain fido.de, das Z-Netz ist über zer.sub.org zu erreichen. Bridge, also Vermittler zum Internet, ist hier für Privatpersonen und -Netze i.d.R. das Individual Network e.V., ein gemeinnütziger Verein, der 1989 zu diesem Zweck gegründet wurde.

Noch ein paar allgemeine Worte: Jeder Journalist hofft natürlich, daß seine Artikel Interesse finden. Ich für meinen Teil hoffe, daß wir hier im Atari Magazin eine ständige DFÜ-Ecke einrichten können, z.B. mit Neuigkeiten aus den Datennetzen etc. Gerade dieser Bereich hat in den letzten Jahren mit das meiste Wachstum vorgelegt und wird wohl in Zukunft immer wichtiger, auch mit Hinblick auf ISDN und DATEX-J.

Wer also Fragen oder Anregungen zu diesem Thema hat, der schreibt bitte an das Atari Magazin oder direkt an mich:

Florian Baumann

Schöne Aussicht 56

65760 Eschborn

Ideal wäre es, wenn man den Text gleich als ASCII-File auf Diskette einschickt (Atari XL- oder PC/ST-Format). Natürlich bin ich auch weiterhin über EMail erreichbar:

AmNet: Florian_Baumann;Scotch

Z-Netz:Florian_Baumann%HG@ZERMAUS.ZER

Florian_Baumann%SCOTCH@AMNET.ZER

EMail: florian_baumann@hg.maus.de flups@eurom.rhein-main.de

Maus: Florian Baumann @ HG

Meine drei Fido-Adressen habe ich aufgrund der z.Zt. unsicheren Situation im Fido noch nicht aufgelistet.

Florian Baumann

Erwähnte Literatur zu dem Thema

[1] Michael Keukert, "GATOR - Gateway Orientierungs Ratgeber", 10. erweiterte Auflage, 1991, in vielen Mailboxen zum Download

[2] CompuServe, der größte Computerclub der Welt, CompuServe, Jahnstraße 2, 80469 Unterhaching

[3] Harald Schönfeld, "Das Internet, DFÜ vom Feinsten", Atari Magazin 2/93

Workshop Desktop Atari

Herzlich Willkommen zum DESKTOP ATARI Workshop! In dieser Folge wollen wir uns mit dem Zusammenspiel von Text und Grafik befassen.

Bevor wir also beginnen, müssen wir uns überlegen, was wir mit einer Grafik überhaupt bezwecken wollen. Soll sie statistische Werte veranschaulichen, soll sie Symbolcharakter haben, z.B. als Firmenlogo oder soll sie z.B. einfach nur der besseren Lesbarkeit und der Auflockerung des Dokumentes dienen. Es gibt noch viele Möglichkeiten, wo man Grafiken einsetzen kann, das waren einige. Wichtig ist, daß man sich schon von Anfang an klar sein sollte, wie die Grafik in etwa auszusehen hat. Am besten ist es, man hat sie schon fix und fertig und kann sie sofort ins Dokument einbinden.

Natürlich kann man auch den bequemeren Weg gehen, sich die fertigen Fotos von DA der Reihe nach ansehen und sich das passende heraussuchen.

Das ist aber sehr zeitaufwendig und außerdem findet man in den seltensten Fällen ein maßgeschneidertes Motiv. Auch an dieser Stelle kann man es wieder bedauern, daß es HBSF nicht mehr gibt und so der Nachschub mit entsprechenden Clipart-Motiven nicht gewährleistet ist. Aber vielleicht findet sich ja ein wackerer User, der ein paar Motive von größeren Rechnern überträgt und somit ein paar DA-Zusatzdisketten entstehen, vielleicht bin ich das ja... wir werden sehen.

Ich habe mir hier also ein Bild gewählt, das ich für sehr einladend halte: das Titelbild vom Spiel Tumble Bugs. Es befindet sich unter anderem auf der Disk PRINT UNIVERSAL. Mit dem dort enthaltenen Tool habe ich das Bild in ein GRAPHICS8-Bild umrechnen lassen. Sollten sie auch den Wunsch haben, Farbbilder in DA zu verwenden, so kann ich Ihnen die Anschaffung dieses Programmes nur empfehlen, auch wenn Sie keinen ATARI 1029 besitzen.

Na, sieht der kleine Bug nicht niedlich aus? Er ist doch wie geschaffen für ein Hobbygärtnertreffen. Und da sind wir auch schon beim Thema. Es soll eine Einladung für alle Vereinsmitglieder der Hobbygärtner werden. Hier könnte man auch Motive von der HBSF-Bilderdisk nehmen, einige davon passen doch recht gut in diesen Rahmen. Aber, ich wollte mal etwas "eigenes" nehmen. Eine gute Möglichkeit wäre auch, die eigene Unterschrift auf einem größeren Rechner zu scannen und mittels Turbo Link auf den XL zu übertragen. Wenn eine entsprechende Nachfrage besteht, könnte sich ja auch dort jemand finden, der das übernimmt, ich dachte da z.B. an Herrn Rätz oder mich.

Nun fehlt mir nur noch eine passende Schrift, die meinen Zwecken entspricht. Sie sollte leicht lesbar sein, trotzdem aber sachlich wirken. Da wir einmal voraussetzen, daß alle Vereinsmitglieder auch mal einen Scherz verstehen (siehe Motiv), habe ich mich für den Schmuckfont Z46 entschieden. Er soll die Überschrift bil-

ATARI magazin - Workshop Desktop Atari

den. Das Bild selbst habe ich in die linke Ecke gesetzt, so daß die Überschrift noch gut daneben paßt. Passend für eine Überschrift ist, sofern sie nicht geschäftlicher Art ist, das Textformatattribut "zentriert". Der Steuerbefehl dafür lautet also:"MZ:". Aber zuerst steht natürlich am Anfang des Textes der Name der Textboxdatei. Ich habe sie einfach TUM.B genannt. Sie enthält 3 Textboxen. Nun stellen wir unseren Überschriftenzeichensatz ein. Der Befehl dafür lautet:"ZS39:". Den Zeilenabstand stellen wir auf "AL07:" ein. Nun kommt der eigentliche Text. Er lautet: "Grosse<Garten-<Party<" (Das "<" steht für die Returnmarke.) Damit haben wir die Textbox neben unserem Hauptmotiv gefüllt, und es geht mit der nächsten weiter.



Lieber Gartenfreund!
Hiermit lade ich Dich recht herzlich
zur jaehrlich stattfindenden
Tomatenschlacht in userer
Kleingartenanlage ein. Deine
Farbkugelpistole kannst Du diesmal
zu hause lassen.
Mit den Flecken wird Sinul mit
Knoblauchfrische locker fertig.

Mit freundlichen Grüssen:

Dafür geben wir also den Jumpbefehl "JP:". Als auffällig und gut lesbar erscheint mir die Schrift Z24. Sie nehme ich für den Haupttext der Einladung. Er könnte in etwa so lauten:

"ML:<Lieber Gartenfreund!<Hiermit lade ich Dich recht herzlich <zur jaehrlich stattfindenden <Tomatenschlacht in unserer <Kleingartenanlage ein. Deine <Farbkugelpistole kannst Du diesmal <zu Hause lassen.< Mit den Flecken wird Sinul mit <Knoblauchfrische locker fertig." Zugegeben, dieser Text ist nicht unbedingt empfehlenswert. Aber er erfüllt unsere Zwecke.

Leichter lesbar wird ein längerer Text dadurch, daß man ihn linksbündig schreibt. Daher das Steuerzeichen "ML:<". Nach dem eigentlichen Text erfolgt der Sprung zur dritten und letzten Textbox. Hier kann der übliche Inhalt z.B. "mit freundlichen Grüßen... " enthalten sein. Und warum soll ich hier groß grübeln, nehmen wir das doch einfach. Der vollständige Quelltext muß hier also lauten:

"TUM.B<ZS46:AL07:AB01:MZ:<Grosse<Garten-<Party<JP:ZS24:ML: <Lieber Gartenfreund!<Hiermit lade ich Dich recht herzlich <zur jaehrlich stattfindenden <Tomatenschlacht in unserer<Kleingartenanlage ein. Deine<Farbkugelpistole kannst Du diesmal <zu Hause lassen.< Mit den Flecken wird Sinul mit<Knoblauchfrische locker fertig.< JP:<Mit freundlichen Grüßen:<QU:<

Wie schon gesagt, das "<" steht für die Returnmarke. Wer Lust hat, der kann den gesamten Rand der Einladung mit Motiven spicken und den Text mittels der Funktion "LA:" genau dazwischen einpassen. Probieren Sie es doch einfach einmal aus. Übung macht den Meister.

STH

KLEINANZEIGEN



Kostenloser Kleinanzeigenmarkt im ATARI magazin

Suche günstig Bücher aller Art für Atari 800XE, zahle je nach Zustand des Buches. Sebastian Wodarski, Vogtweg 4, 78126 Königsfeld.

Verkaufe Floppy 1050 (einwandfreier Zustand) für 150,- DM, Drucker 1027 für 50,- DM. Frank Erler, Anton-Günther-Str. 21, 09599 Freiberg.

Hallo! Gibt es im Raum Grevenbroich 8Bit-Atari-User? Dann meldet Euch doch mal zum Erfahrungsaustausch! Wolfgang Lampe, Herrmann-Ehlers-Str. 6, 41515 Grevenbroich.

Suche billig Data Becker Bücher rund um Atari 8-Bitter. Sebastian Wodarski, Vogtweg 4, 78126 Königsfeld.

Suche dringend Atari 130XE. Zahle bis 400,- DM. O. Kahler, Reinhardtstr. 18, 09130 Chemnitz.

Nico Lochmann sucht Farbbänder für Atari 1029. Diese gibt es bei Westfalia Technica unter Bestellnummer 480020.

Suche defekte u. gebrauchte XL/XE o. Laufwerke zwecks Ersatzteilgewinnung. Angebote an: Falk Möckel, Schulstr. 1a, 04603 Windischleuba, Tel.: 02447/832807.

Suche: Atari 800XL oder 130XE und Laufwerk 1050 preisgünstig. Udo Schnittert, Talstr. 72, 42697 Solingen.

Suche Atari 800, ohne XL, auch defekt. Dirk 0203/480682.

Zum verkaufen: komplette Atari 130XE, XC-12, XF551, XMM801 und vieles mehr, DM 500,-, original verpackt. B. Stel, Jan Palachweg 15, NL 9403 JS Assen.

Die neue Maus ist da.
Siehe Seite 49
und Test im AM 4/93

Biete: Scantronic 40,- DM, LDS Freezer 8,- DM, Showdown Hockey 10,- DM, Drag 10,- DM, Mines 10,- DM, Preppie 1+2 20,-DM, C'est la vie 10,- DM, Mad Marbles + Scaremonger 5,- DM. Robert Kern, Warmtal 3, 88515 Langenenslingen, Tel: 07376/708

Ich verkaufe folgende Produkte:

1. XF551 komplett + nicht eingebautem neuen Betriebssystem (neu 100,-) + nicht eingebauter Indexlochabfrage (neu 30,-) zum Preis von 270,- DM,

2. Atari 1027 Drucker defekt (mit Netzteil) 30,- DM,

3. Atari 1020 Plotter (schweren Herzens wegen Platz) 100,- DM ohne Netzteil (Netzteil von Floppy 1010 verwenden),

4. XE-Spielekonsole (mit 64 KRAM) fast wie ein 800 XE, nur mit abgesetzter Tastatur - komplett 100,- DM,

5. Ein HDI + Diskette + 3,5 Laufwerk 720 KByte - 250,- DM auch einzeln (HDI 220,- DM, Laufwerk 50,- DM),

6. Sonderheft 1+2 von Happy Computer 20,- DM,

7. Austro Base 20,- DM,

8. Atari Basic Handbuch 15,- DM,

9. Atari-Assembler: 1xFinzel = 15,- DM, 1xHeuer 15,- DM, 1xtewi 15,- DM,

10. Älteres Atari Magazin fast komplett 26,- DM,

11. Verschiedene HC-Hefte je 2,- DM,

12. Verschiedene Homecoputer-Hefte je 2,- DM,

Theo Bläcker, Altenseelbacher Weg 8, 57290 Neunkirchen.



Das PD-Mag sucht gute Soundmonitormusiken. Schöne Preise zu gewinnen! Sascha Röber, Bruch 101, 49635 Badbergen.

Suche für Atari 800XL ein Rechnungsprogramm und ein Skatprogramm. Weiter suche ich Komplettlösung für Fiji, Spiderman und andere Adventure. Roland Roth, Roxheimerstr. 34, 67227 Frankenthal.

Bitte beachten Sie die Seiten 43 und 45.

Suche ständig Floppy's für den XL/XE. Die Floppy's müssen 100% o.k. sein und dürfen nicht über 100,-DM kosten. Bei Erweiterungen kann man über den Preis reden. Auch suche ich ein HD-Interface, mit dem es möglich ist ein HD-Laufwerk (3,5") anzuschließen. (Nur für XL/XE). Biete bis 100,- DM. Angebote bitte nur schriftlich an :

Kay Hallies, Gerberstr.8, 25355 Barmstedt

Angebot erstkl. Hardware: 1 Atari 800XL, 1 Floppy 1050, 1 Seikosha Print. GP 550 AT, je 1 Cass.-Laufwerk Atari 410 und 1010, komplett DM 360,- incl. Handb. Tel.: 0711/59748, R. Kowollik, Taubenheimstr. 90, 70372 Stuttgart.

Anzeigenschluß für Kleinanzeigen 4. Oktober 1993

Bitte beigeglegte Postkarte verwenden

Neue Public Domain

Jede PD-Diskette nur DM 7,-

PD-Ecke von Ulf Petersen

Hallo und herzlich willkommen bei der PD-Ecke einer neuen Ausgabe des ATARImagazins. Schwerpunktmäßig wollen wir diesmal unser Augenmerk auf Anwendungen lenken. Fangen wir damit auch am Besten gleich an ...

BUSINESS & FINANCE

Auf dieser Diskette befinden sich insgesamt 12 Programme rund um das Thema Finanzen und Geschäft. So kann man hiermit beispielsweise sein Konto überwachen oder seine Balance grafisch darstellen lassen.
Best.-Nr. PD 229 DM 7,-



K.S.S. PAINT

Wer sich mehr malerisch veranlagt fühlt, der sollte sich diese Diskette einmal näher anschauen. K.S.S. PAINT kann natürlich nicht mit professionellen Programmen wie dem GTIA MAGIC mithalten, bietet aber dennoch natürlich alle Basis-Funktionen, die man zum Zeichnen entsprechender Bilder benötigt. Dazu gehört natürlich auch eine Fill-Routine, mit der man auch in Muster-Form Flächen ausfüllen kann.
Best.-Nr. PD 230 DM 7,-

COMEDY DOS

Ein DOS mit witzigen Einlagen. Natürlich handelt es sich hierbei nicht um ein vollständiges DOS, sondern um eine DOS-Version zur Erheiterung. Grafisch ist keinerlei Unterschied zum DOS 2.x festzustellen, aber dank der Einlagen ist viel Spaß garantiert.
Best.-Nr. PD 231 DM 7,-



THE DUNGEON

Fans von Rollenspielen werden dieses Programm mit Sicherheit sofort in ihr Herz schließen. Geschrieben vom bekannten PD-Autoren Jim Davis, ist es für den PD-Bereich absolut genial. Man erforscht aus der Vogelperspektive betrachtet ein Höhlenszenario. Klar, daß einem dort viele Gegner auflauern, aber die herumliegenden Schätze sind es natürlich wert.
Best.-Nr. PD 232 DM 7,-

ERSTE HILFE KURSUS

Ja, Sie haben richtig gelesen. Auf dieser Diskette befindet sich ein echter Erste Hilfe Kursus, der mit vielen animierten Grafiken erklärt, was, wann und wo zu tun ist, um die ersten wichtigen Schritte zur Lebenserhaltung einzuleiten. Wer diese Diskette sein Eigen nennt und sich damit ernsthaft beschäftigt, der kann vieles dazulernen.
Best.-Nr. PD 233 DM 7,-

HOME FINANCES

Wie auch schon bei der Diskette BUSINESS & FINANCE, so handelt es sich auch hierbei um nützliche Programme rund um den Finanzbereich. Der Unterschied zur oben bereits erläuterten Diskette ist, daß diese Programmsammlung stärker auf den Heimbereich zugeschnitten ist.
Best.-Nr. PD 234 DM 7,-

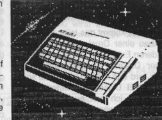
CROCKFORD's WHIMSEY

Eine Sammeldiskette mit anspruchsvoll und witzig gemachten Demos, die mit Hilfe von grafischer Spielerei Musik erzeugen. Jede dieser 5 Demos ist einmalig und immer wieder anders.
Best.-Nr. PD 235 DM 7,-

MICROPAINT ARTIST

Auch hierbei handelt es sich um ein Malprogramm im PD-Bereich, bei dem sich die Anleitung auf der Diskette befindet. Zusätzlich befinden sich schon bereits 8 fertige Bilder auf der Diskette, damit man schon einen kleinen Vorgeschmack darauf bekommt, was einen erwartet.
Best.-Nr. PD 236 DM 7,-

Tja, das war es dann auch schon wieder einmal! Tschüß, bis zur nächsten Ausgabe und viel Spaß bei den neuen PD-Disketten !



Aktuelle Produktinformationen



PD-MAG Nr. 3

Neuer, größer und mit neuer Software als je zuvor, stellt sich das neue PD-MAG der gesammelten Leserschaft.

In dieser Ausgabe standen alleine 7 PD's sowie die Spiele Werner Flaschbier und Invasion auf dem Prüfstand. Im Hardwaretest wurde das Centronics-Interface II einem Test unterzogen und natürlich gibt es auch wieder einen neuen Basickurs, Tips und Tricks, die Leserbriefe und einen neuen Wettbewerb. Tolle Preise wie etwa das große Spiele-Buch Band 1 mit Diskette warten auf Gewinner.



Aber jetzt kommt das tolle: Nach dem Einbau einer Druckoption und vielen anderen Extras bin ich nicht mehr mit einer Diskette ausgekommen. Deshalb wird das PPP-PD-MAG ab sofort auf ZWEI Disketten geliefert. Natürlich habe ich nun auch noch mehr Platz für Software.

In dieser Ausgabe erwarten Euch folgende Spitzenprogramme:

Der Compy Shop Texteditor: eines der besten Textverarbeitungsprogramme überhaupt.

Supercopy: Ein hervorragendes Copierprogramm, mit dem man auch Kassetten auf Disk kopieren kann.

Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

Sowie die Demos Ballsong, Landscape und die Hobbytronic Musik Compilation. Ferner sind diese tollen Spiele mit von der Partie: Revolver, Arax, Submission und Ataroid.

```
PD-MAGNO.2
DAS PD-MAGAZIN VON POWER PER POST
Hallo
*************************************
Tag Atari Freunde,
Zum zweiten mal darf ich Euch herzlich
zum Power Per Post PD-Mag begruessen.
Seit der ersten Ausgabe hat sich
einiges getan,es gibt wieder jede
Menge neue Software und auch ein
Update fuer eines der besten Adven-
tures ueberhaupt, naemlich fuer TAAM.
Im Magazinteil findet ihr wieder ganze
7 Tests zu PD-Software,interessante
Tips,aktuelle News und den zweiten
Teil des Basic-Kurses.Dieser ist
besonders bei den Einsteigern sehr gut
angekommen und ich werde auf dieser
Linie weitermachen.Sicher gibt es im
Magazin noch viel zu tun,aber ich h...
```

Zum guten Schluß ist auch noch das Textadventure "Zurück in die Gegenwart" mit dabei. Damit müßte für jeden etwas dabei sein.

All dies könnt Ihr für nur DM 9,- Euer eigen nennen. Bestellt noch heute Euer PD-MAG Nr. 3.

Best.-Nr. PDM 3 DM 9,-

DISK-LINE 24

Läßt Sie Ihr Computer manchmal mit seiner Arbeit im Stich? Dann fehlt ihm sicher Vitamin "D" wie DISK-LINE! Und hier die Medizin, damit wieder alles läuft: Mit unserer DLI-DEMO gelingt es Ihnen ganz leicht, Ihre Anleitungen und andere Texte farbiger und damit interessanter zu gestalten.

Der Einbau in eigene Programme ist ohne Probleme möglich! Auch sehr nützlich ist unsere **SOFTWARE-ERWEITERUNG**: Endlich können Sie durch einfaches Laden mit "Enter" auch in ATARI-Basic mit den Funktionen Zeilenlöschen, Autonumber, Renumber, schnellem Cursor und mehr arbeiten!

Ein besonderer Hit für Grafikfreunde ist unsere **LATERNA MAGICA** IN GRAPHICS 9 UND 11: Immer wieder können Sie farbenfrohe Grafikmuster entstehen lassen, jederzeit zwischen Graphics 9 und 11 wechseln und die Bilder sogar abspeichern!

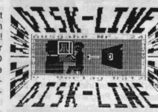
Sind Ihnen die Player manchmal zu klein? Kein Problem! Mit dem **BLITTER-BOB-ANIMATEUR** können Sie größere Figuren erstellen und sogar die Bewegungen festlegen, inclusive eines Demoprogrammes!

Stichwort **Demo!** Es warten wieder drei erstklassige Assemblerdemos auf Sie:

Die **ACTION-DEMO** zeigt in atemberaubender Geschwindigkeit gezeichnete Grafikmuster in höchster Auflösung, die man auch noch mit Parametern beeinflussen kann!

Die **SPLITTING HEADACHE-DEMO** zeigt eindrucksvoll eine Tunnelgrafik, die sich nicht nur dreht, sondern immer näher zu kommen scheint!

Eine weitere gute Demo aus Polen, die **MAGNUS SWING-DEMO**, beweist mal wieder, daß viel Animation gleichzeitig mit Musik möglich ist!



Und **SASCHAS DISK-LINE-DEMO** zeigt, daß man auch mit flotter Musik im Interrupt und Grafiken in Basic etwas auf die Beine stellen kann!

Weltraumfans können sich bei **LANDER II** beweisen. Hier gilt es, das Raumschiff auch bei Computerausfall sicher zu landen.

Wer Spriralgrafiken mag, kommt beim Programm **SPIRALGRAFIKEN** voll auf seine Kosten. Per Tastendruck

lassen sich immer wieder interessante Grafiken erzeugen, die sogar ausgedruckt und abgespeichert werden können!

Außerdem befindet sich noch das berühmte Ausdruckprogramm **BILLBOARD** auf der Diskette, das Rainer Hansen in seinem Textpro-Workshop vorstellte.

Mit dieser Software gibt es wieder richtig Zunder für den ATARI XL/XE, also nichts wie los und sofort ausprobieren!

Best.-Nr. AT 279 DM 10,-

CAPTAIN GATHER

Ziel dieses neuen Spieles aus Polen ist es, die in den einzelnen Labyrinthen verstreuten, thermonuklearische Blöcke so aneinanderzureihen, daß nichts mehr aus ihnen entweichen kann. Die Probleme liegen darin, daß die Blöcke unterschiedlich verlaufende Kanäle haben.



Sie müssen also auch noch entsprechend geordnet werden, denn da gibt es erstmal gerade Stücke, dann noch Kurven und Abzweigen, kurzum eine Menge zu tun. Man verschiebt die Blöcke mit seinem durch den Joystick zu steuernden Raumschiff, sodaß man also vor der Nuklear-Strahlung sicher ist.

Aufpassen sollte man, daß kein Behälter an die Wand geschoben wird, da er von dort meist nicht mehr zurückgeholt werden kann, außer man baut die Blöcke an der Wand zusammen, dann ist es ok. Neben dem jeweils verzwickten Labyrinth und der ablaufenden Zeit gibt es auch noch Abfallbehälter, die zu nix nutze sind, einem aber den Weg versperren. Zum Glück können diese auch verschoben werden, doch aufgepaßt! Zu schnell ist man eingeschlossen oder der Weg, den man nehmen müßte, ist versperrt.

Damit es nicht zu leicht wird sind viele Level dabei, die wiederrum in Planeten unterteilt sind. Jeder Planet ist ein anderer Schwierigkeitsgrad, wobei der erste Level in jedem Planeten klein ist und sich die Größe der Level jeweils vergrößert, bis ein Schirm eingenommen wird, dann kommt ein neuer Planet mit einem neuen Schwierigkeitsgrad.

Ist das Spiel geladen, wobei trotz des Kopierschutzes die Speedy-High vollkommen unterstützt wird, erfolgt eine Begrüßung in Form eines Titelbildes mit einer genialen Musik von Janusz Pelc. Das Titelbild ist schön bunt und startet man das Spiel, erwartet einen ein scrollender Sternenhintergrund und ein grafisch einwandfreies Spiel. Die Animationen sind gut, nichts wirkt ruckartig, alles geht sanft vor sich und alles ist klar zu erkennen.

Die permanent laufende Hintergrundmusik wird mit der Zeit etwas nervig, spätestens wenn man den ganzen Abend dieses Spiel spielt. Leider läßt sie sich nicht abschalten, aber alles kann man eben nicht haben. Im Notfall hilft immer noch der Lautstärkeregler des Fernsehers bzw. des Monitors.

Das Spiel fesselt ungemein. Leider wird es aber mit der Zeit ein wenig nervig, bei Neubeginn immer ganz von vorne anfangen zu müssen, denn die ersten fünfzehn Level sind sehr einfach gehalten. Trotzdem, irgendwie hat CAPTAIN GATHER das gewisse Etwas. Aber wenigstens wurde an eine Funktion gedacht, bei einer ausweglosen Situation sich selbst zerstören zu können, was mittels der Escape-Taste passiert.

Und über den Preis von DM 24,90 kann wirklich nicht gemeckert werden. Man erhält ein optimales Preis/Leistungsverhältnis, wobei Mitglieder ja noch ihren Rabbat abziehen dürfen; damit sind wir beim perfekten Spiel für jeden Anlaß, das unbedingt in jede Softwaresammlung gehören sollte, die mit Denkspielen ein wenig zu tun hat.

Nun denn, viel Spaß mit CAPTAIN GATHER, Du wirst an diesem Spiel nicht vorbeikommen. Ein wirkliches Highlight aus Polen.

Best.-Nr. PL 1 DM 24,90

Neus Quick V2.1 Handbuch

ACHTUNG: Für alle, die QUICK aus den älteren ATARI magazinen abgetippt haben oder die eine ältere Version besitzen, bieten wir die Möglichkeit, das neue Handbuch nachzubestellen.

Best.-Nr. AT 196 DM 9,-

Neues Quick V2.1 Handbuch + Quick magazin 12

Zusammen mit dem neuen Quick magazin wird alles noch einmal günstiger für Sie. Bestellen Sie also gleich das neue Handbuch und das Quick magazin 12 zusammen.

Best.-Nr. AT 197 DM 16,-

GAMES

DARKNESS HOUR

Geisterstunde! Dies ist das Stichwort bei DARKNESS HOUR, einem weiteren neuen Spiel aus Polen. Du steuerst einen Helden, der dazu bestimmt ist, in kleinen Behältern gefangene Schmetterlinge zu befreien, bevor der Morgen naht. Es genügt, den Behälter einfach zu berühren, um die Schmetterlinge zu befreien.



Das Problem ist meistens, die Behälter zu erreichen, da sie oft nur per Teleporter erreicht werden können. Dabei muß der entsprechende Teleporter erst gefunden werden. Der ist vielleicht hinter einer verschlossenen Tür, für die wieder ein Schlüssel benötigt wird, der erstmal gefunden werden muß - oder alles ein wenig anders kombiniert. Auf jeden Fall wurden jetzt einmal alle Möglichkeiten aufgezählt.

Aber neben dem Problem, daß das Zeitlimit abläuft, gibt es da noch Geister, die sich aber durch einen gezielten Messerwurf in Luft auflösen. Die Schlüssel sind jeweils genau ausreichend, sodaß manchmal ein Level ein paar Mal probiert werden muß, denn nicht hinter jeder Tür ist auch etwas, was von nöten ist.

Zum Glück sind die Level anfangs recht klein und bestehen nur aus ein paar Bildschirmen, sodaß man schnell hinter das Spielprinzip kommt und sich mit allem vertraut machen kann.

Die Grafik ist wieder einmal sehr gut. Alles ist klar zu erkennen, nicht zu klein geraten und teilweise wurde an recht viele Details gedacht, die eigentlich nicht nötig gewesen wären, aber dennoch eingebaut wurden und so DARKNESS HOUR zu einem grafischen Erlebnis wird, naja fast. Der einzige Nachteil, grafisch gesehen, liegt darin, daß der Held, dessen Rolle man übernimmt, nur einfarbig ist, aber das stört weniger. Der Rest der Grafik überzeugt da schon ein wenig, daß dieses Manko schnell vergessen ist.

Die Musik läuft ebenfalls permanent, nervt aber selbst nach 1000maligem hören noch kein Stück. Hier ist dem Autor ein musikalischer Ohrwurm gelungen, der seinesgleichen sucht.

Das Spiel macht unheimlichen Spaß und fesselt, fesselt derart, daß man zu schnell die Zeit vergißt, deshalb sollte man immer beim DARKNESS HOUR-Spielen einen Wecker stellen, damit man nicht die Zeit vergißt.

Da dieses Spiel ebenfalls nur DM 24,90 kostet, kann ich es auch wieder nur uneingeschränkt weiterempfehlen. Der- oder Diejenige, der/die auf Such- und Sammelspiele steht, kann hier nicht falsch liegen. Der Rest sollte sich DARKNESS HOUR mal genauer ansehen. Dieses Spiel ist zu gut, als daß es nur wenigen Usern zugänglich gemacht werden sollte, weshalb es sich im Angebot von Power Per Post befindet.

Jetzt schon ein Klassiker. BUY!

Best.-Nr. PL 2 DM 24,90

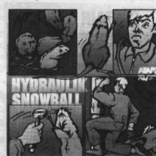
HYDRAULIK/SNOWBALL

Hast Du schon gewußt, wie schwer es sein kann, Rohrleitungen zu verlegen? Nein? Dann schaue Dir mal HYDRAULIK, ein neues Spiel aus Polen, an. Das verlegen der Leitungen ist ja eigentlich das kleinere Problem. Das richtige Problem ist, daß alles zack auf zack gehen muß, da der Wasserdurchfluß zu einer bestimmten Zeit geschehen muß.

Das Ganze sieht dann so aus, daß man vor sich auf dem Schirm ein quadratisches Spielfeld hat, unterteilt in Vierecke, die genauso groß wie der Spielcursor sind. Außerdem ist auf dem Spielfeld ein Leitungsstart- und ein Leitungsendfeld zu sehen. Zudem gibt es noch unüberwindbare Hindernisse, die gegebenfalls umgangen werden sollten. Links am Bildschirm ist jetzt noch ein kleiner Ausschnitt zu sehen, welche Leitungsarten als nächstes kommen, also Bogen, gerades Stück und so weiter. Die Aufgabe ist nun, zwischen Start- und Endfeld eine Leitung zu legen, in der das Wasser entlang laufen kann.

Sollte ein Leitungsfeld, Start- oder Endfeld mal nicht genau passen, so können sie auch gedreht werden. Dazu ist einfach auf das entsprechende Feld zu gehen und der Feuerknopf zu drücken. Ist das Zeitlimit (der Balken am linken Rand) zu Ende, wird das Wasser aufgedreht. Kommt es zum Endstück, geht es im nächsten Level weiter, der mit noch mehr Hindernissen auf einen wartet.

Punkte gibt's für jedes gesetzte Rohrstück und sobald das Wasser am Ende angekommen ist, gibt es noch Bonuspunkte. Für nicht verwendete, aber auf dem Spielfeld befindlichen, Rohrstücke gibt's dann noch Punktabzug.



Grafisch ist das Spiel gut gelungen. Da es hier nur wenige Features braucht, muß die Grafik nicht so ausgefeilt sein, aber trotzdem stimmt die Animation voll und ganz. Das Titelbild ist auch nicht schlecht gelungen. Die Titelmusik geht noch in Ordnung, aber während des Spieles sollte man sie doch abstellen können, da sie nach kurzer Zeit schon gut nervt. Leider habe ich noch nicht herausgefunden, ob sie sich überhaupt abdrehen läßt. Naja, der Lautstärkeregler am Monitor tut's auch.

Ich habe schon viele Spiele dieser Art erlebt und gespielt, aber keines konnte mich so richtig begeistern. Als ich HYDRAULIK zum ersten Mal sah, dachte ich auch wieder, daß es mir nicht zusagen würde. Aber nach ein paar Spielchen merkte ich, wie mich dieses Spielprinzip doch fesseln kann. Ehrlich gesagt ist HYDRAULIK das erste Spiel seiner Gattung, das ich mehr als zweimal gespielt habe. Und da der Preis mit DM 24,90 nicht überteuert ist und Mitglieder noch ihren Rabbat bekommen, kann ich allen, die nicht so sehr auf Jump'n 'Run stehen, dieses Spiel guten Gewissens weiterempfehlen.

Achtung: Ursprünglich haben wir nur mit diesem Programm auf der Diskette gerechnet. Zur Freude befindet sich aber noch ein weiters Programm auf der Rückseite. Der Name des Spiels heißt Snowball. Vielleicht können wir noch in der nächsten Ausgabe von diesem Spiel berichten.

Best.-Nr. PL 3 DM 24,90

MIECZE VALDGIRA 1

In vielen Kleinanzeigen in allen möglichen Computer-Magazinen, die sich mit dem Atari XL/XE beschäftigen, lese ich immer wieder, daß viele noch das Spiel Draconus von Zeppelin-Games suchen. Denen kann hier nun ein erhältlicher, gleichwertiger Ersatz geboten werden, da Draconus ja nirgendwo mehr erhältlich ist. Der Name des Spieles aus Polen (woher sonst?!): MIECZE VALDGIRA .

Die Aufgabe ist eigentlich schnell erklärt. Es handelt sich vorliegend um ein Action-Abenteuer, d.h. man hat die Aufgabe, eine Schatztruhe zu finden, die einem Reichtum beschert. Damit dies nicht zu einfach wird, gibt es viele Hindernisse, wie umherhuschende, bei Berührung Energie abziehende Gestalten, verschlossene Türen usw., und das ganze ist noch in einem Labyrinth angelegt.

Damit man den Gestalten nicht wehrlos gegenübersteht, kann man selbst Feuer spucken (yeah, mal was neues), bei einem Treffer verschwinden die Gestalten. Es ist sowieso ratsam, alles was sich bewegt zu erledigen, denn dann kann einem keine Energie mehr abgezogen werden.

Nunja, dann huscht man eben so durch die Stockwerke, Treppen rauf und runter, sucht alles zusammen und hat ein ähnliches Spiel wie DRACONUS vor sich.

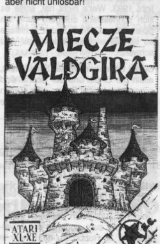
Die Grafik ist sehr detailreich und gut animiert. Zwar nur einfarbig in verschiedenen Helligkeiten, aber trotzdem ist sie schön anzuschauen, besonders die eigene Spielfigur ist lustig animiert. Die Sounds gehen voll in Ordnung und man hat eine Menge Spaß bei diesem Spiel. Der einzige Kritikpunkt ist vielleicht, daß das Labyrinth hätte größer ausfallen dürfen. Aber es gibt ja auch schon einen zweiten Teil zu diesem Spiel, der ebenfalls bei Power Per Post erhältlich ist, der ein wesentlich größeres Labyrinth bietet.

Im Großen und Ganzen ein fantastisches Spiel zu einem geringen Preis.

Best.-Nr. PL 4 DM 24,90

MIECZE VALDGIRA 2

Viel brauche hierzu nicht mehr zu erwähnen, da alles beim alten geblieben ist - lediglich größer ist alles geworden. Die Grafik ist nicht mehr so klein, sondern viel größer, besser animiert und der Spielfluß ist auch schneller, als noch beim ersten Teil. Ja, schwieriger ist's noch geworden, aber nicht unlösbar!



GAMES

Zwar ist Miecze Valdgira II ein wenig teurer, aber sobald man das Spiel vor sich liegen hat, ist man auch schon im klaren darüber. Es wird in einer Kartonbox ausgeliefert und man merkt auch, daß im Spiel selbst mehr Arbeit gesteckt hat.

Summasumarum: Sehr empfehlenswert

Best.-Nr. PL 5 DM 27,90

ROBBO

Und nochmals ein Spiel aus Polen. Man übernimmt die Rolle des Roboters ROBBO und hat die Aufgabe, ihm aus jedem Level zu helfen. Dies ist nicht so einfach, wie es sich jetzt vielleicht anhört.



Ein Level besteht aus einem, vielleicht auch aus mehreren Räumen. Laserstrahlen versuchen einem an den Kragen zu gehen. Diese können aber abgeblockt werden, indem verschiebbare Blöcke einfach vor sie geschoben werden. Löse Bomben aus und sammle alle Schraubenzieher und dann ab ins Ziel und der Level ist geschafft. Es gibt viel zu tun.

Und wem die zahlreich eingebauten Level nicht mehr genügen, der sollte sich das Spiel LASERMANIA zulegen, denn auf der Rückseite dieser Diskette befindet sich ein Leveldesigner für ROBBO, also eine Menge neuer Spielspaß, der da unter Freunden getauscht werden kann, sofern mehrere neue Level für ROBBO erstellen.

Das Aussehen der Grafik ist geteilt. Während die ganzen festen Gegenstände einfach so hingesetzt und weniger detailreich wirken, ist dies bei den beweglichen Objekten schon ganz anders, besonders die Spielfigur Robbo strotzt nur so vor Detailreichheit. Mehr war sicherlich in eine so kleine Figur nicht mehr hineinzu-

GAMES

stecken, ohne daß es noch klar erkennbar ist oder sein sollte.

Für die DM 24,90 erhält man viel Spielspaß, der, sofern man swapping-partner für neue Level hat, niemals zu Ende gehen wird oder könnte. Es macht schon Spaß mit Robbo so durch die Gänge der Räume zu huschen und die verschiedenen Dinge aufzusammeln, abzuschießen, verschieben oder zuzuschieben. Die Animation des Roboters vermag immer wieder auf's Neue zu gefallen.

Best.-Nr. PL 6 DM 24,90

VICKY

Die Rückkehr der Wikinger im wohl besten neuen Spiel aus Polen, das ist VICKY. Schon allein der Vorspann, den man nach einer Ladezeit zu sehen bekommt, verschlägt einem die Sprache. Ein alter Mann sitzt über einem Buch und was er liest können wir auf dem Bildschirm nachlesen, leider nur in polnisch, ich nehme an, es handelt sich um die Vorgeschichte. Es ist aber keinesfalls so, daß einfach der Text, den der Mann liest, am unteren Rand entlangscrollt. Nein, der alte Mann blättert sogar die Seiten um. Dazu noch eine geniale Musik, Demoherz, was willst du mehr. Beim Kauf des Spieles VICKY erhält man also neben dem Spiel noch die wohl beste Demo auf dem Atari XL/XE als Vorspann gleich mit.



Bei dem Spiel selbst handelt es sich um ein Such- und Sammelspiel. Man sollte also das riesige Labyrinth erforschen, die komischen Gestalten mit seiner Wikingeraxt erledigen, die Münzen, die manche hinterlassen, aufsammeln, sich teleportieren lassen oder auch für kurze Zeit unverwundbar werden. Jetzt werden sicherlich noch viele von Euch denken, daß es ratsam wäre, sich noch eine Karte anzulegen, wenn das Labyrinth wirklich so groß ist. Das ist im Prinzip ja richtig, nur gibt es da ein kleineres Problem: Never twice the same, also niemals gleicht ein Labyrinth dem anderen, es gibt immer wieder andere Zusammenstellungen bei Neustart des Spieles.

Die Grafik, das ist keine Grafik mehr, das ist nur genial. Ehrlich, solche Grafik mit einer derartigen Animation habe ich auf dem XL/XE echt noch nicht gesehen. Alles wirkt sehr detailreich, ganz fein animiert und überhaupt, nur genial, wie schonmal erwähnt.

Und beim Sound kommt der Hammer: Endlich mal ein Hintergrundsound, der 100%ig zum Spiel paßt, echt wikingermäßig. Da mag man den Sound gar nicht abstellen, denn zeitgleich ist er auch noch ein kleiner Ohrwurm.

Der Spielspaß mag nie verschwinden, denn selbst wenn man das Spiel geschafft hat, reizt es einen ein paar Stunden später wieder, denn das Labyrinth ist ja wieder ein wenig anders. Ich sage nur eins: einfach genial.

Und da der ganze Spaß nur DM 24,90 (minus evtl. Mitgliederrabbat) kostet, kann ich es nur weiterempfehlen. Wohl bereits jetzt das Spielehighlight 1993. Wer's nicht hat, sollte es sich schnellstens zulegen, denn ein Spiel dieser Güte in dieser Preislage so schnell wiederzufinden, das wird schwer.

Selbst wenn ihr nicht auf Spiele steht, allein die Grafik und der Sound sind schon die beste Demo aller Zeiten auf dem XL/XE. Zugreifen, solange der Vorrat reicht.

Fazit: Das Spielehighlight 1993

Best.-Nr. PL 7 DM 24,90

LASERMANIA/ROBBO CONSTRUCTOR

Auf dieser neuen Diskette aus Polen befinden sich sogar gleich zwei Programme. Zum einen das Spiel Lasermania und zum anderen der Leveldesigner zu Robbo, zu dem mehr in einem anderen Artikel zu lesen ist. Daß sich zwei Programme auf der Disk befinden soll aber nicht heißen, daß beides minderwertige Programme sind und nur zusammen verkauft werden können, da sie einzeln zu schlecht sind. MITNICHTEN! Genau das Gegenteil ist der Fall! Beides hätten eigenständige Disketten werden können, zum selben Preis, wobei es doch ein fairer Zug der Programmierer ist, beides auf einer Disk zu veröffentlichen. Sicherlich, der Robbo Constructor hätte eher auf die Robbo-Diskette draufgehört, aber alles kann man nun leider auch nicht haben. Aber beginnen wir jetzt einmal mit Lasermania:

Der Sinn des Spieles besteht darin, Blöcke so zu verschieben, daß der ausgeschickte Laserstrahl so in eine andere Richtung gelenkt wird, daß er die Objekte trifft. Sobald diese weg sind, kommt ein neuer Level.

Das war's eigentlich schon, das Problem sind halt viele im Weg liegende Steine, durch die der Laser nicht durch kann. Shit happens.

Die Grafik ist genial. Alles gut animiert und schön anzusehen, die Sounds gehen in Ordnung und das Spiel macht schon einen Heidenspaß. Der Spielspaß verflüchtigt sich aber nach ein paar Runden. Da hilft aber folgendes: Spiel ein paar Tage liegen lassen, die Suchtgefahr dieses Spieles macht sich dann bemerkbar, indem man immer wieder mal eine Runde spielt.



Und auf der Rückseite der Diskette befindet sich dann noch ein komfortabler Leveleditor für das Spiel Robbo.

Mehr gibt's eigentlich nicht mehr zu sagen, und wenn man noch im Besitz des Spieles Robbo ist, dann schlägt man gleich zwei Fliegen mit einer Klappe.

Best.-Nr. PL 8 DM 24,90

Große RAUS-RAUS-RAUS-AKTION

Im Laufe der Zeit haben sich viele Programme angesammelt!!!
Mit dieser Aktion wollen wir wieder etwas Platz in unsere Regale bringen!

G R O ß E - R A U S - A K T I O N

Programm	Test	Best.-Nr.	Preis
Spider/Snap 2	(AM 3/93 - Seite 29)	AT 72	DM 19,00
Zielpunkt 0 Gr. Nord	(AM 3/93 - Seite 29)	AT 82	DM 19,00
Happy Set 2	(AM 3/93 - Seite 34)	AT 175	DM 14,00
Happy Set 3	(AM 3/93 - Seite 34)	AT 176	DM 14,00
Happy Set 4	(AM 3/93 - Seite 34)	AT 177	DM 14,00
Happy Set 5	(AM 3/93 - Seite 34)	AT 178	DM 14,00
Happy Set-Serie ausführlich besprochen im AM 3/92 - Seite 36.			
Jinks	(AM 3/93 - Seite 35)	AT 188	DM 29,00
Alternate: Dungeon	(AM 3/93 - Seite 49)	AT 210	DM 29,80
Numtris	(AM 3/93 - Seite 44)	AT 226	DM 9,00
Workshop Manager	(AM 7/92 - Seite 41)	AT WM 1	DM 39,00
Speed Fox	(AM 2/93 - Seite 34)	AT 252	DM 15,00
Boing II	(AM 2/93 - Seite 34)	AT 253	DM 15,00
Hart Hat Mack	(AM 2/93 - Seite 36)	AT 255	DM 29,00
Dracula the Count	(AM 2/93 - Seite 36)	AT 257	DM 39,00
Deluxe Invaders	(AM 2/93 - Seite 36)	AT 256	DM 19,00
Despatch Raider	(AM 2/93 - Seite 50)	AT 267	DM 24,00
Summer Games	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 4	DM 14,-
I/O Datenkabel	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 7	DM 12,-
Winter Challenge	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 15	DM 19,00
Joust	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 17 Modul	DM 19,00
Desert Falcon	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 20 Modul	DM 29,00
Archon	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 21	DM 29,00
Decision in Desert	(AM 1/93 - Seite 49)	RP 25	DM 29,00
Plastron	(AM 2/91 - Seite 30)	AT 163	DM 19,00
Galaxi Barkonid	(AM 2/91 - Seite 31)	AT 166	DM 19,00
Directory Master	(AM 7/92 - Seite 42)	AT 223	DM 19,00
Final Legacy		RP 14	DM 19,00

Näheres über die Programme finden Sie in den ATARI magazinen, die in Klammern angegeben sind! Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Alle Programme stark im Preis reduziert! Greifen Sie zu und Sie machen ein Super-Schnäppchen!

PD-MAG Nr. 2

Inzwischen ist die zweite Ausgabe dieses im Auftrag von Power per Post von Sascha Röber erstellten PD-Magazins erschienen, wieder mit einer Menge Texten auf der Vorder- und viel Software auf der Rückseite.

Nach dem Starten der Diskette dauert es eine Weile, dann erscheint der Vorspann, diesmal ist er wesentlich besser als in der vorherigen Ausgabe. Oben gibt es einen Scroller zu sehen, in der Mitte eine kleine Farbdemo in der Auflösung von Graphics 3, zwischen beidem der Magazinname in einem PRINT SHOP-Font und auch gute Musik gibt es dazu. Bei dieser Vorschau macht das Ansehen und -hören richtig Spaß! Mit START kommt man dann weiter zum Hauptmenü.

Auch das Hauptmenü hat sich sehr verändert. Bestand es in der ersten Ausgabe lediglich aus Buchstaben und ein paar schrägen Zeichen, hat es jetzt einen Rahmen, der Magazinname ist jetzt größer und besteht aus mit Grafikzeichen gebildeten Buchstaben und in der untersten Zeile wird darauf hingewiesen, wie man das Menü richtig bedient. Auch sind die Themen nun in Groß- und Kleinbuchstaben geschrieben, was viel vertrauter aussieht. Umlaute sind immer noch nicht eingebaut, weil das Konvertierprogramm für den Drucker noch nicht fertig ist.

Wählt man nun z. B. das Thema "Internes" an, erscheint ein leider immer noch äußerst schlichtes Untermenü, das von der ersten Ausgabe unverändert übernommen wurde. Der Autor weist aber bei der Leserbriefecke darauf hin, daß dies nur aus Zeitmangel der Fall ist und er das auch noch ändern will. Außerdem soll es in der nächsten Ausgabe auch sehr musikalisch zugehen. Die Hintergrundfarbe ist auch immer noch die gleiche. Hier wäre es besser, wenn die Hintergrundfarbe nach jedem Start per Zufall gewählt werden würde, das würde etwas mehr Auflockerung bringen.

Wie beim Magazin Nr. 1 hat man auch hier die Auswahl unter vielen Texten. Der Autor stellt neue PPP-Software vor, die er teilweise auch gleich testet (Cavelord und The Guild of Thieves, beide mit gut befunden), erzählt einige Neuigkeiten (z.B. daß es bald TAAM II und eine Art Riverraid im Weltall geben soll) und berichtet von der XL/XE-Messe 1993 in Halle. Zwar wird auch die DISK-LINE behandelt, leider werden aber nicht die Programme auf ihr erwähnt, was eigentlich dazu gehört, aber man kann das ja auch im ATARImagazin nachlesen. Was auch neu ist: Bei einigen Texten wird vorher ein Titelbild geladen, nur die Farbwerte werden nicht berücksichtigt, was sich unbedingt noch ändern sollte.

In der Rubrik "Softwaretest" werden wieder Adventures, Demos und Ballerspiele vorgestellt und benotet, im "Hardwaretest" wird berichtet, wie man dem Drucker MPS 1230 (ein Farbdrucker von Commodore) an den ATARI XL/XE anschließt, 100%ig EPSONkompatibel einstellt und welche Daten er sonst noch hat. In der Tips-Ecke werden wieder zahlreiche Schummelpokes sowie der Lösungsweg zu SOS MANGAN verraten und im Basic-Kurs geht es diesmal um die Erzeugung von Geräuscheffekten. Diese befinden sich auch als kleines Programm auf der Rückseite, so daß man sie ohne Probleme in eigene Basic-Programme einbauen kann (sehr nützlich für Anfänger!). Es handelt sich dabei sowohl um reelle, als auch im Fantasiegeräusche. Außerdem gibt es noch ein Digitaluhr-Programm.

Auf der Rückseite befindet sich diesmal PD-Software der Spitzenklasse. Neben einem Weltallgeschicklichkeits- und zwei Weltraumballerspielen kann man sich als schießender Cowboy versuchen oder im Spiel QUIX Flächen einfärben, ohne sich dabei von dem unberechenbaren Kreuz erwischen zu lassen. Auch kann man wieder gute Assemblerdemos aus Polen bewundern und sich die Musik des Spiels OXYGENE anhören. Zwar befindet sich auch ein Wartungsprogramm auf der Diskette, das man aber nicht ernst nehmen sollte, da es sich lediglich dazu eignet, die FOR/NEXT-Schleife des eingebauten Basics zu prüfen. Alle Programme kann man wieder von einem Game-DOS aus starten.

Fazit: Wieder viel Software und interessante Informationen auf zwei Diskettenseiten. Die Aufmachung des Magazins wird schon besser und wird wohl bald perfekt sein. Für jeden PD-Fan ist diese Diskette genau richtig, allein schon wegen der beeindruckenden Software! T. Helbing

Best.-Nr. PDM 2 DM 9,-

Das große SOMMERPAKET

Verlängerung: **Das Sommerpaket wird auf unbegrenzte Zeit verlängert.**

Sie fragen sich sicherlich, wie Sie in den Genuß dieses Sommerpakets kommen. Ganz einfach: Nehmen Sie die beigelegte Sommerkarte und schon gehts ab.

3

1) Sie suchen sich zunächst 3 PD's/oder 3 Disklines/oder 3 Quick magazine/oder 3 Lazy-Finger-Disketten aus.

+

2) Aus der untenstehenden Liste suchen Sie sich 3 Programme aus. JA wirklich 3 Programme!!!

3) Als EXTRA-BONBON erhalten Sie das Puzzle-Spiel, sozusagen als Sahnehäubchen obendrauf. Siehe AM 4/93 auf der Seite 38 !

3

LISTE >

Aus dieser Liste suchen Sie sich, wie in Punkt 2 besprochen, 3 Programme aus!

+



Soundmachine - Design Master - Masic - Im Namen des Königs - S.A.M. - Alptraum - Der leise Tod - Fiji - Invasion - Lightraces - Tigris - Taipei - Glaggs it! Werner Flaschbier - Rubberball - Player's Dream 1 Player's Dream 2 - Player's Dream 3 - Videofilmverwaltung - Die Außerirdischen - Quick V2.1 - Logistik WASEO Publisher - WASEO Designer - KrIS - FiPlus 1.02 - Graf von Bärenstein - Phantastic Journey 1 Phantastic Journey 2 - Mega-Font-Texter 2.06 - Print Universal 1029 - VidigPaint - Dynatos - "C:"-Simulator - Laser Robot - Monster Hunt - GTIA Magic - Mystik Teil 2 - TAAM - Minesweeper - GEM'Y - Desktop Atari - The Final Battle - Cavelord - Schreckenstein - WASEO Triology.

Dieses einmalige Angebot sollten Sie sich nicht entgehen lassen !!!

=

SOMMERPAKET

Und das Ganze kostet nur DM 60,-. Also ran und gleich die Sommerkarte ausgefüllt!!!

Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten

ATARI magazin - MADSTONE

MADSTONE ist ein Knobelspiel für einen Spieler, das trotzdem nicht zu "trocken" ist. Der Programmierer ist Jürgen Schildmann. Geliefert wird es auf einer Diskette mit einer vierseitigen Anleitung in DIN A5. Benötigt wird ein ATARI XL/XE-Computer, ein Laufwerk und ein Joystick.

Die Vorgeschichte zum Spiel ist die: Es gab einmal ein unterirdisches Königreich namens Ataria, das von einem Nachbarkönigreich names Zomodor bedroht wurde. Während die Menschen in Ataria klug waren, prachtvoll lebten und eine schone Gestalt hatten, war das Leben in Zomodor eine Qual und die Einwohner mißgestaltet und dumm. Also wurden sie neidisch auf das bessere Reich und wollten dies ein für allemal verschwinden lassen, indem sie mit Hilfe schwarzer Magie Steine heranschafften, um alle Zugänge zu Ataria zu verschließen.

Doch die Menschen dort bemerkten dies rechtzeitig und erfanden durch ihre Magier Getia und Aentic (fällt Ihnen an diesen Namen etwas auf?) den MADSTONE. Dies war eine starke Waffe, aber sie hatte zwei Nachteile: Für Ihren Gebrauch mußte man viele Regeln beachten und nur ein Außenstehender konnte sie benutzen, sonst funktionierte sie nicht. Bevor der letzte Zugang blockiert wurde, schafften die Menschen in Ataria diesen Stein nach draußen und warten seitdem auf den Retter, den Sie nun darstellen, der die Wege wieder freimachen soll.

Nach dem Booten erscheint nach kurzer Zeit ein hervorragend gezeichnetes, sehr farbenfrohes Titelbild von Stefan Düsterhoft mit einer sehr guten Titelmusik. Danach erscheint auch die Highscore-Liste. Mit der Konsolentaste geht es dann weiter.

Nun sieht man ein zweiteiliges Spielfeld. Dabei dient die oberste Bildschirmzeile für Mitteilungen, auf der linken Seite läuft das eigentliche Spiel und auf der rechten sind verschiedene Informationen zu sehen. Dabei sind die Zahlen und Buchstaben dem LCD-Design, wie man sie von Digitaluhren her kennt, nachempfunden. Die Anzeigen sind:

* Anzahl der Steine, die übrigbleiben können.

* Zeit (eine bestimmte Zeit zum Lösen läuft ab).

* Rest (Anzahl der noch im Spiel befindlichen Steine)

* Joker (Sie haben eine bestimmte Anzahl von Jokern zur Verfügung, falls ein Spielfeld durch einen Fehler unlösbar wurde).

Im linken Spielfeld ist die rechte obere Ecke etwas abgeflacht, es befinden sich dort also mehrere Steine als in den anderen Ecken. Das hat folgenden Grund: Der Madstone, den man mit dem Joystick nach oben und unten, aber nicht seitwärts bewegen kann, befindet sich immer ganz links, die mit ihm zu treffenden Steine in einem Haufen in der rechten unteren Ecke.

Mit dem Feuerknopf kann man den Madstone auf den Steinhaufen schleudern, und zwar immer nur von links nach rechts. Nun kann es vorkommen, daß man den Madstone auch mal von oben auf den Steinhaufen sausen lassen muß. Deswegen steuert man ihn dann in die Nähe der Schräge und feuert erst dann. Jetzt prallt er an der Schräge ab und wird nach unten geschleudert. So kann man den Steinhaufen auch von oben abräumen.

Mit dem Madstone hat es nun folgende Bewandnis: Er kann nur Steine löschen, die dasselbe Symbol wie er haben (es sei denn am Anfang und beim Joker, wo er auf alle paßt). Hat er einen oder mehrere Steine gelöscht und trifft dann auf einen mit einem anderen Symbol, nimmt er sein Symbol an und kehrt nach links zurück. Alle Steine, die über denen lagen, die gerade abgeräumt wurden, fallen nach unten. Jede Spielstufe besteht aus zwei Runden, und je weiter Sie kommen, desto schwieriger wird es, so verringert sich die Zeit zum Abräumen oder die Schräge zum Umlenken des Madstones verschwindet oder auch beides.

Man sollte immer erst über die Strategie zum Abräumen nachdenken, bevor man den Stein einsetzt, weil man sonst leicht in die ausweglose Situation kommen kann, einen Madstone zu haben, der keinen der äußeren Steine löschen kann (in diesem Fall kehrt er immer wieder unverrichteter Dinge zurück). Sollte dies trotzdem mal vorkommen, hat man zwei Möglichkeiten: Entweder mit einer Konsolentaste nochmal zu beginnen (Zeit läuft jedoch weiter wie bisher) oder einen von anfänglich drei Jokern zu verwenden.

Für jeden abgeräumten Stein bekommt man einen Punkt, außer bei mehreren hintereinander abgeräumten Steinen, bei denen sich die Punktzahl pro Stein verdoppelt. Hat man das Ziel vor dem Ablaufen der vorgegebenen Zeit geschafft, bekommt man für jede verbliebene Sekunde 10 Punkte. Das Spiel ist zu Ende, wenn man es nicht schafft, eine Runde in der vorgegebenen Zeit zu lösen.

Das Spielfeld ist sehr farbenfroh und grafisch hervorragend gestaltet. Der Madstone läßt sich recht sicher bewegen. Leider fehlt eine unterhaltsame Hintergrundmusik. Andererseits wird man dadurch immerhin nicht so schnell vom Nachdenken abgelenkt.

Fazit: MADSTONE ist ein Spiel, das auch bei Nicht-Knobelfans (ich gehöre übrigens auch dazu) gut ankommen dürfte, denn das Spielprinzip ist (wie so oft bei erfolgreichen Spielen) einfach, aber herausfordernd. Noch dazu ist das Spiel grafisch hervorragend gemacht. Leider gibt es keinen Level-Editor, mit diesem könnte man noch mehr herausholen. Echte Knobelfans seien gewarnt: Wenn Ihr das Spiel erstmal im Computer habt, werdet Ihr so schnell nicht wieder davon lassen können! Deshalb ist es wirklich wert, es sich zuzulegen.

Thorsten Helbing

Best.-Nr. AT 272 DM 24,90

S.A.M. Screen Aided Management V 1.25

S.A.M. ist ein integriertes Software Paket, das alle wichtigen Anwendungen auf Ihrem 8 bit ATARI abdeckt und sich dabei einer speziellen grafischen Benutzeroberfläche bedient. S.A.M. steht für Screen Aided Management (Bildschirm unterstütztes Arbeiten), was bedeutet, daß Sie keine Kommandos oder Tastaturkürzel auswendig lernen müssen. Wie auf dem großen Bruder (dem ATARI ST) kann alles grafisch mit Hilfe von PullDown Menüs und Windows mit einer 80 Zeichen-Darstellung erledigt werden.

Sie können jede Aktion mit dem Joystick oder besser noch mit einer ATARI ST Maus steuern. Noch nie war Zeichnen am XL praktischer, war eine Datenbank einfacher zu bedienen.

Alle Programmteile von S.A.M. können Epson-Drucker zum Ausdruck benutzen.

S.A.M. wird seit seinem Erscheinen von vielen Usern mit Begeisterung genutzt. Jede Disk wird mit einem ausführlichen Handbuch geliefert.

Das S.A.M. System (auf der grundlegenden Systemdisk) bietet:

- Eine Disk-gestützte Karteikarten-Verwaltung

96 Karteikarten pro Diskseite können benutzt werden. Sie können eigene oder vorgefertigte Masken benutzen, nach Begriffen suchen und den Inhalt der Karten ausdrucken.

- Ein grafisches DUP (Disk utility package)

Ob File löschen, umbenennen, schreibschützen, Disk kopieren oder formatieren. Alles wird einfach grafisch - mit praktischen File-selekt Boxen erledigt.

- Einen Monitor

- **S.A.M. Texter**, das Textverarbeitungsprogramm

Automatische Formatierung, verschiedene Texteffekte, deutsche Umlaute, Druckervorschau, 80 Zeichen pro Zeile uvm.

- **S.A.M. Painter**, das Grafikprogramm für Grafik 15, leistungsstark mit Füll-, Sprüh-, Kopier- und Blockgrößenänderungs-Funktion. Pro Bild können 128 Farben gleichzeitig benutzt werden. Hervorragende Druckergebnisse!

S.A.M. Zusatzdisk

Die Zusatzdisk bietet:

- S.A.M. Multifilecopy

Sie sehen die Files als Icons auf dem Desktop und können mehrere in einem Zug schnell kopieren ohne die Disk ständig wechseln zu müssen.

- S.A.M. Text Converter

Konvertiert S.A.M. nach ASCII und viele andere Formate nach S.A.M.

- S.A.M. Budget

Die leistungsfähige und einfach zu bedienende Tabellenkalkulation.

- S.A.M. Creator

Konvertiert Micropainter Bilder nach S.A.M.

S.A.M. Designer

Diese Diskette bietet:

- S.A.M. Designer

Das wohl schnellste monochrome Zeichenprogramm für die 8 bit ATARIs. Es bietet viele außergewöhnliche Features wie:

- Formatierten Fließtext
- Unfill Funktion
- Definition von Grafikobjekten (z.B. für elektronische Bauteile)
- Viele Füllmuster und Linienstärken
- 'Aufziehen' von Grafikobjekten (wie Kreisen) in Echtzeit!

S.A.M. Patcher

Hier erhalten Sie:

- S.A.M. Patcher

Ein Programm zum Anpassen der meisten Programmteile an ATARI Drucker, zum Ändern der Farben im S.A.M. Menü und zum Anpassen von S.A.M. Multifilecopy an die Speedy.

Außerdem gibt es das Spiel S.A.M. Fireball als Accessory, das Sie auf S.A.M.'s Desktop spielen können (eine kleine Breakout-variante) und ein Programm zum Drucken von S.A.M. Texter Texten mit Umlauten und Effekten auf dem ATARI Nadeldrucker.

Sie sehen, das S.A.M. Paket ist wirklich komplett und eröffnet ungeahnte Möglichkeiten auf Ihrem 8 bit ATARI Computer.

S.A.M.

Best.-Nr. AT 23 DM 49,-

S.A.M. Zusatz

Best.-Nr. AT 52 DM 24,-

S.A.M. Designer

Best.-Nr. AT 56 DM 19,-

S.A.M. Patcher

Best.-Nr. AT 57 DM 12,-

S.A.M. Komplettpaket

Best.-Nr. AT 100 DM 79,-

Auflösung zum Zahlenrätsel auf der Seite 18



Das Hardware Angebot

25K Bibomon

Aus den Jahren 1987/88 dürfte der 16K-Bibomon als der Hardwarezusatz schlechthin bekannt worden sein. Dieser erstklassiger Maschinensprachmonitor wurde weiterentwickelt, dem Design der 90 Jahre angepaßt.

Neben dem residenten DOS, dem Monitor, Zeilenassembler, OLD-OS, Optionales Betriebssystem, integriertem XL/XE High-Speed OS, BASIC-Romsteuerung und vielem mehr gibt es optional einen vollwertigen ROM-Assembler mit allen Funktionen dazu.

Volle Systemkontrolle für Programmentwickler, solche die es werden wollen, für den Blick hinter den Kulissen der Profis, Schummelpokes usw. 30 Seiten Handbuch in deutsch begleiten Sie sicher durch die Funktionsvielfalt des 25K Bibomon. Ob Disassemblieren, Text-, Byte-, ASCII oder Bildschirmcodesuche, Singlestep, Tracen, Dumpen, lesen und schreiben von Sektoren, mathematische Funktionen, umrechnen von DEZ in HEX oder BIN und umgekehrt und und und ....., alles kein Problem. Selbstverständlich ist dies nur ein kleiner Auszug aus der Funktionsvielfalt des 25K-Bibomon.

Der im Profipaket enthaltene Bibo-Assembler befindet sich resident im ROM. Dieser kann zu jedem beliebigen OS als Modul, statt des Basic zugeschaltet werden.

25k-Bibomon Grundversion
Best.-Nr. AT 244 DM 149,-

25K-Bibomon Profipaket mit Bibo-Assembler im ROM
Best.-Nr. AT 262 DM 189,-

1MB SUPERMEGARAM

Aus der Hardwareschmiede endlich eine 1MB Erweiterung für alle XL/XE. Durch den Einsatz der Toptechnologie der 4-Megabit Chips äußerst kompakte Bauform. Jetzt noch einfacher zu installieren.

Die 1MB Zusatzspeicher sind sowohl durchgängig als Ramlaufwerk nutzbar, als auch in 4 einzelnen 256KB Laufwerken. Die Umschaltung kann über Software oder aber Hardware erfolgen. Per Kippschalter kann jederzeit zwischen den vier 256KB Segmenten gewählt werden. Dies natürlich auch im laufenden Betrieb, absturzfrei, ohne jeglichen Datenverlust.

Zum Lieferumfang gehört ein High-Speed Sektorkopierer mit einer 1MB-Unterstützung, welcher sowohl die Floppy 2000, als auch eine 1050 mit Speedy voll unterstützt.

Selbstverständlich läuft dieser auch mit einer normalen 1050 oder XF551. Quad-Density Disketten können nun in einem Durchgang kopiert werden. Wie immer wird das Bibo-DOS mit Tools zusammen mit einem ausführlichen Handbuch sowie einer bebilderten Einbauanleitung ausgeliefert.

Sollten Sie den Einbau nicht selbst ausführen können, so steht Ihnen der Installationsservice des Herstellers gegen einen geringen Unkostenbeitrag zur Verfügung. Wer erst mit 256KB einsteigen möchte, kann die Supermegaram später durch tauschen der Ramchips aufrüsten.

1MB Supermegaram komplett
Best.-Nr. AT 245 DM 199,-

256KB Supermegaram aufrüstbar
Best.-Nr. AT 250 DM 149,-

ROM-Disk 512KB

Achtung: Neue Preise

Die meisten unter Ihnen kennen dieses Produkt aus einem der Magazine im letzten Jahr. Dort wurde die ROM-Disk ausführlich vorgestellt.

Für viele unter Ihnen wird dieses Produkt noch interressanter, wenn der Preis noch ein wenig niedriger liegen würde. Mit der neuesten Platinenrevision konnte dieses Ziel verwirklicht werden. Die Platinengröße konnte um ca. 30% geschrumpft und außerdem die Hardware bestückungsfreundlicher ausgelegt werden. Welche Nachteile haben Sie dadurch?

Im wesentlichen wohl keinen durchgeführten Expansionsport mehr. Die ROM-Disk wird nun seit 1989 vertrieben, aber der durchgeführte Port wurde wohl nie genutzt. Also stellt die Einsparung auch keinen Verlust dar. Allein durch diese Maßnahmen konnte der Preis um 30,- DM gesenkt werden. Für alle, die noch einmal an die Leistungsmerkmale der ROM-Disk erinnert werden möchten, ein kurzer Überblick:

1. Flexibel durch Emulation einer Diskstation
2. Mehr als 95% aller Software ohne Einschränkung lauffähig
3. Ladezeiten für z.B. S.A.M. ca. 3 Sekunden!!
4. Das schnellste Ladeprinzip, das es für den XL/XE gibt
5. Einfachste Bedienung durch Menüwahl
6. Booten von der ROM-Disk, kein Problem
7. Einfache Installation
8. Top-Qualität durch Industriefertigung
9. Höchste Kompatibilität
10. usw., usw., usw.

ROM-Disk 512 KB ohne Eprom für
XL: Best.-Nr. AT 236 DM 119,-
XE: Best.-Nr. AT 237 DM 135,-

ROM-Disk 512 KB mit 8 Eproms für
XL: Best.-Nr. AT 238 DM 169,-
XE: Best.-Nr. AT 239 DM 185,-

Speedy 1050

Diese Hardwareerweiterung sorgt für eine höhere Arbeitsgeschwindigkeit Ihrer Floppystation 1050. Dies ist jedoch nicht alles. Neben der bis zu 4 mal schnelleren Übertragungsgeschwindigkeit, können Sie echte Double Density (180KB) pro Diskettenseite beschreiben. Auch Sicherheitskopien von Ihren kopiergeschützten Originalen können Sie anfertigen (Backup Programm befindet sich auf der Systemdiskette). Als weiteres Plus kann man das DOS aus dem ROM bezeichnen. Booten Sie mit geöffneter Laufwerksklappe, so ist in wenigen Sekunden das Bibo-DOS

geladen. Auf der Systemdiskette befinden sich neben dem Bibo-DOS zahlreiche Utilities wie ein Diskmapper, ein Highspeed Sektorkopierer und vieles mehr. Lötarbeiten sind bei der Speedy 1050 nicht erforderlich. Wenn Sie genauso schnell sein wollen, greifen Sie noch heute zu.

Best.-Nr. 110 DM 99,-

Centr.Interface II

Jeder der einen Drucker mit Centronics Schnittstelle an seinen Atari Computer anschließen will, kommt um die Anschaffung eines Interfaces nicht herum. Der Anschluß erfolgt direkt am I/O Port der Floppy (oder der Datasette). Die Druckeransteuerung ist kein Problem, da alle Drucker und Programme voll unterstützt werden. Ein 36pol Centr. Stecker ist an dem 1.8m langen, integrierten Kabel schon vorhanden. Vorteile dieses Interface: Keine Lötarbeiten, der Expansionsport bleibt frei, bei XE Modellen wird der Modulschacht und ECI nicht belegt.

Best.-Nr. AT 98 DM 128,-

TURBO-LINK ST/PC

Falls Sie einen Atari XL/XE und einen Atari ST oder einen PC besitzen, dann führt kein Weg daran vorbei - Sie müssen sich den Turbo-Link einfach anschaffen. Er bietet Ihnen eine komfortable Kopplung zwischen dem "kleinen" und "großen" Atari. Damit lassen sich Daten zwischen beiden Rechnern austauschen. Das ist aber bei weitem nicht alles: Die spezielle, GEM-unterstützte Software für den ST verwandelt diesen sowohl in ein virtuelles Laufwerk als auch in ein Druckerinterface für den XL/XE. Damit brauchen Sie also nur noch einen Drucker für beide Computer. Das virtuelle Laufwerk im ST läßt sich vom XL wie eine echte Floppy ansprechen: Formatiern, Kopieren von Files oder ganzen Disketten, Booten.... und das alles natürlich auch in Double Density. Auf die so entstandene "Diskette" kann nun auch der ST zugreifen: - Die XL-Diskette kann als ST-File auf 3,5"-Disk oder Festplatte abgespeichert und von hier in sekundenschnelle auch wieder geladen werden. - Reine Datenfiles können ausgewählt und ohne Filter in das ST-Format (und umgekehrt) konvertiert werden. - Bei Textfiles wird zusätzlich eine Wandlung von EOL nach CR/LF durchgeführt. - XL-Bilder im Design Master- bzw. Micropainter-Format lassen sich als Graphics 8-Bild auf dem ST Monitor darstellen und in die Formate Degas, Doodle, STAD oder Neochrome wandeln. Im Lieferumfang ist das anschlußfertige Interface mit 2m abgeschirmtem Datenkabel, umfangreiche Software und eine dt. Anleitung enthalten.

Best.-Nr. AT 149 ST-Vers. DM 119,-

Best.-Nr. AT 155 PC-Vers. DM 119,-

Adapter

Mittels Adapter läßt sich mit Turbo-Link XL/XE auch DFÜ auf dem XL betreiben.

Best.-Nr. AT 150 DM 24,90

ANIMATION STATION

Maltafel für den ATARI XL/XE

Darauf haben viele lange gewartet! Dank unserer internationalen Kontakte ist es uns jetzt wieder gelungen, eine Maltafel für den ATARI anbieten zu können. Um nichts in der Welt möchte man den Komfort wieder missen, wenn man einmal mit der Maltafel gearbeitet hat. Ein einzigartiges Mal- und Gestaltungs-Tool. Kreieren Sie Zeichnungen mit einer Berührung des Zeichenstiftes auf der Maltafel - wie die Profis. Die DesignLab Software ermöglicht es Ihnen, schwarze, weiße oder farbige Punkte, Linien, Ovale, Kreise, Quadrate, Kisten oder vorgegebene und freie Formen zu generieren. Zeichnen Sie freihändig oder wählen Sie eine der vorgegebenen Formen. Kombinieren Sie Texte und Grafiken. Um feine Details zu ändern, können Sie Teile des Bildes vergrößern.

Geliefert werden die Maltafel, der Zeichenstift, eine umfangreiche Anleitung, Software und viele vorgefertigte Grafiken.

LIMITIERTER VORRAT! ORDERN SIE NOCH HEUTE!!!

Best.-Nr. AT 248 DM 298,-

auf einen Blick

Neue Mäuse braucht das Land ...

Kaufte man bisher eine Maus für den XL, so lag bestenfalls ein Testprogramm bei, mit dem man sich von der Funktionstüchtigkeit des neuen Eingabegerätes überzeugen konnte. Oft fehlte sogar dieses, eine richtige Anleitung mit Software zur Verwendung in eigenen Programmen fehlte immer.

Dies ist ab sofort vorbei, denn genau diese Ausstattung gehört zum Lieferumfang der neuen Maus.

Wie bewältigt der ATARI nun die Kommunikation zur KE-Maus? Zum Glück verfügt er über den Joystickport, der schon für manchen Anschluß gut war. Den Rest muß ein Treiber in Maschinensprache besorgen, der die Signale der Maus in Positionsdaten umsetzt (Basic wäre hier viel zu langsam). Bei dieser Maus liegen gleich drei Treiber-Versionen bei, damit jeder Anwender das für ihn passende findet.

Die Form des Gehäuses muß als "ultra-ergonomisch" bezeichnet werden und läßt eher an ein futuristisches Raumfahrzeug denn an ein prophanes Eingabegerät denken. Tatsache ist, das sie sehr gut in der Hand liegt.

Die Auflösung bei Verwendung der mitgelieferten Treiber ist hervorragend (natürlich besser als bei der ST-Maus). Die Taster sind als langlebige Mikroschalter ausgeführt und angenehm leichtgängig.

Auf der Unterseite befindet sich ein Schalter, mit dem man jederzeit zwischen ST-und Amiga-Modus umschalten kann, womit die Kompatibilität zu allen bekannten Maustreibern für den XL gewährleistet ist.

Zum Lieferumfang gehören: Maus, eine deutsche Anleitung nebst Diskette. Auf der Disk findet man außer einem Testprogramm in Turbo-Basic die zuvor erwähnten Treiber.

Best.-Nr. AT 278 DM 59,-

AUFRUF an alle ATARI-USER

Damit das ATARI magazin überhaupt überleben kann, sind wir auf Ihre Zusammenarbeit angewiesen.

Im ATARI magazin stecken viel Arbeit und auch hohe Produktionskosten.

Deshalb ist es ganz wichtig, daß alle Atari-User

JA zum ATARI magazin sagen

Ich glaube es ist ein Herzenswunsch von allen aktiven Usern, daß das Magazin noch lange Zeit die **ATARI-GEMEINSCHAFT** zusammenhält.

Da Sie diesen Aufruf lesen, gehören Sie bestimmt zu diesen Usern.

Aber damit das ATARI magazin auf eine Verbreitungszahl kommt die sich finanziell rechnet, **sollten Sie alle USER aus Ihrem Bekanntenkreis auf das ATARI magazin ansprechen.**

Machen Sie also WERBUNG für das ATARI magazin



Nur wenn alle aktiven User zusammenhalten wird die kleine und zähe XL/XE-Gemeinschaft noch Jahre überleben.

Ältere ATARI magazin Hefte

In unseren Regalen schlummern noch einige Ausgaben vom früheren ATARI magazin. Sie sind prall gefüllt mit Informationen, Berichten und interessanten Listings rund um die gesamte Atari-Familie.

Das Einzelexemplar kostet nur DM 3,-

ACHTUNG: Beinahe geschenkt gibt es 6 oder 13 Hefte

6 Hefte kosten nur noch 15,-

13 Hefte zum absoluten Freundschaftspreis von DM 30,-

O 3/87	O 5/88	O 3/89	O 11-12/89
O 1/88	O 6/88	O 7/89	
O 3/88	O 10/88	O 8/89	
O 4/88	O 11/88	O 9-10/89	

Name ____________________ Straße ____________________

PLZ/ORT ____________________

O Bargeld (keine Versandkosten) O Scheck (+ 4,- DM Versankosten)

Ausfüllen und schicken an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten

VORSCHAU

Ein kleiner Auszug

Testbericht: TURBO-LINK

Neue Infos aus dem INTERNET

PD-Ecke: Neue Highlights

Einführung in DFÜ - Teil 3

Einsteigerecke: Die Pokeliste

Neue Games aus Polen

Workshop: Wie schreibe ich eigene Programme?

Die Ausgabe 6/93 erscheint Ende Oktober

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Ständige freie Mitarbeiter:
Peter Ellert
Rainer Hansen
Ulf Petersen
Harald Schönfeld
Thorsten Helbing
Stefan Sölbrandt
Florian Baumann
Peter Kosch
Markus Rösner
Frederik Holst
Lothar Reichardt
Daniel Pralle
Stefan Heim
Sascha Röber
Rainer Caspary

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:
Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Melanchthonstr. 75/1
Postfach 1640
75006 Bretten
Tel.: 07252/3058
Fax.: 07252/85565
BTX: 07252/2997

Das ATARImagazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 10,-.

Manuskript- und Programmeinsendung:
Manuskripte und Programmlistings werden gerne von uns angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck und zur Vervielfältigung der Programme auf Datenträger. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.